

デジタルツールで描く！

# 服のシワと影の描き方

ダテナオト 著

シワと影で劇的に  
立体感がアップ！

シワと影の基本をはじめ、  
自然なシワの描き方、  
立体感のある影の入れ方まで、  
シワ・影の描き方がわかる「一冊！」

モデル写真から  
イラスト化するので  
理解しやすい！

マイナビ

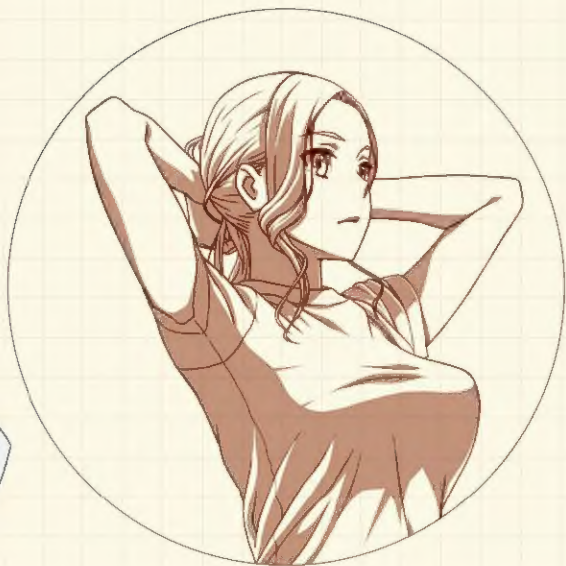
デジタルツールで描く！

# 服のシワと 影の描き方

ダテナオト 著







# はじめに

キャラクターを作る（描く）にあたって服は必要不可欠な要素です。さまざまな服を「的確」に描くにはどのようなことが必要でしょうか。その中でも重要な要素の1つがシワです。

服には大小さまざまなシワがあります。実際の服や写真を見てシワを描くとなると、情報が多くなりゴチャゴチャした印象になってしまいますが、マンガやイラストなどの絵ではすべてのシワを描き込む必要はありません。実際にアニメ作品などを観ると、そんなに多くのシワは描かれてはいないように見えますよね。

本書ではたくさんのシワの情報の中から、どのシワを描けば良いのかを解説していきます。

シワを見栄え良く記号（パターン）化して描く方法や、実際には存在しないお約束のパターンを使って「もっともらしく」描く方法など、ただ「適当」に描くのではなく「リアリティ」のあるシワを描く方法を解説しています。

また、影（陰）を使ったシワの表現や立体感の出し方も解説しています。シワと影の描き方は経験と知識で必ず成長できますので、一緒に頑張っていきましょう。

この本を手にとっていただいた皆さんにとって、「シワと影」の描き方の一助となれば幸いです。

2018年9月 ダテナオト



# 目次

|        |     |
|--------|-----|
| はじめに   | 003 |
| 目次     | 004 |
| 本書の使い方 | 008 |

## 第 1 章 基本編

### Lessons01 シワって何? 012

|       |     |
|-------|-----|
| シワの種類 | 012 |
|-------|-----|

### Lessons02 シワのできる場所 014

|           |     |
|-----------|-----|
| シワがしやすい場所 | 014 |
| シワの考え方    | 016 |

### Lessons03 シワの形 018

|           |     |
|-----------|-----|
| シワの具体例    | 018 |
| シワの形のパターン | 020 |

### Lessons04 素材感を描き分ける 024

|           |     |
|-----------|-----|
| テンションとフロウ | 024 |
| 布の硬さ      | 025 |
| 布の重さ      | 025 |
| 服のフィット感   | 026 |

### Lessons05 シワの立体感 028

|             |     |
|-------------|-----|
| 人体は円柱でできている | 028 |
| パースを意識する    | 029 |

### Lessons06 シワの動き 030

|   |     |
|---|-----|
| 腕 | 030 |
| 脚 | 031 |

## Lessons07 影の基本 ..... 034

影の種類 ..... 034

## Lessons08 影のできる場所 ..... 036

単純化して考える ..... 036

他方向からの光源 ..... 038

## Lessons09 より立体的なシワと影の表現 ..... 040

シワの厚みの表現 ..... 040

シワの影のでき方 ..... 040

# 第2章 実例編

## Lessons01 シワと影の描き方 ..... 044

シワを入れる ..... 044

影を入れる ..... 045

アレンジ ..... 047

## Lessons02 Tシャツ ..... 048

ピッタリTシャツ (女子) ..... 048

ゆったりTシャツ (女子) ..... 050

ピッタリTシャツ (男子) ..... 052

ゆったりTシャツ (男子) ..... 054

## Lessons03 制服 ..... 058

セーラー服 (夏) ..... 058

セーラー服 (冬) ..... 060

ブレザー (夏) ..... 062

ブレザー (冬) ..... 064

|           |     |
|-----------|-----|
| Pコート      | 066 |
| 学ラン       | 068 |
| 男子ブレザー（夏） | 070 |
| 男子ブレザー（冬） | 072 |
| OL 服      | 076 |
| スーツ       | 078 |
| ベスト       | 080 |
| メイド       | 082 |
| ウェイター     | 084 |

## Lessons04 スカートコーデ ..... 088

|              |     |
|--------------|-----|
| タイトスカート      | 088 |
| ミニスカート       | 090 |
| ギャザースカート     | 092 |
| フレアスカート      | 094 |
| チュールスカート     | 096 |
| フィッシュテールスカート | 098 |
| 切り返しありワンピース  | 100 |
| 切り返しなしワンピース  | 102 |
| ニットワンピース     | 104 |

## Lessons05 パンツコーデ ..... 108

|                |     |
|----------------|-----|
| スキニータイプのデニムパンツ | 108 |
| クロップドパンツ       | 110 |
| ショートパンツ        | 112 |
| 短パン            | 114 |

## Lessons06 アウター ..... 118

|          |     |
|----------|-----|
| トレンチコート  | 118 |
| デニムジャケット | 120 |
| ブルゾン     | 121 |
| 革ジャン     | 122 |
| ダウンコート   | 123 |
| パーカー     | 124 |
| ポロシャツ    | 125 |



## Lessons07 その他 ..... 126

ボンチョ..... 126

パジャマ..... 128

# 第3章 実践編

## Lessons01 シワと影を描いてみよう ..... 132

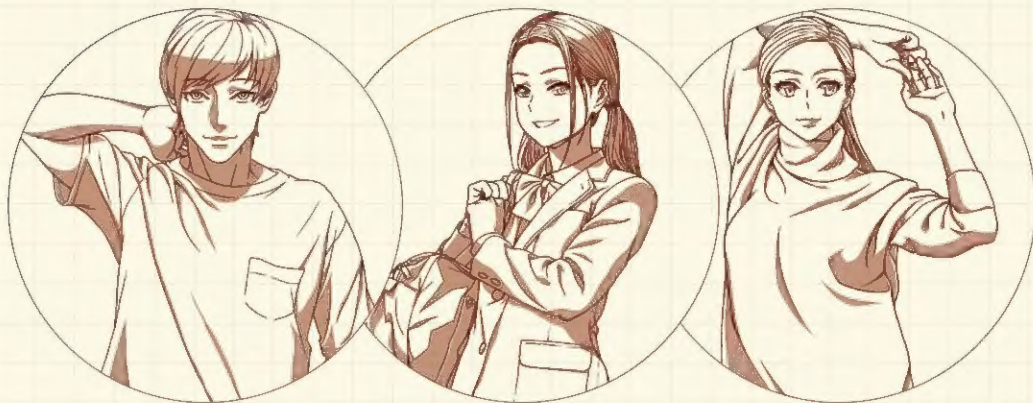
立ちポーズ..... 132

シワの多い服..... 134

座りポーズ..... 136

## Lessons02 いろんな影を描いてみよう ..... 138

モデル紹介..... 143





# 本書の使い方

## how to use this book?

本書では立体感のあるシワと影の描き方を解説した書籍です。

人物は描けるけど、シワの入れ方がわからない、実物や写真を参考にするとシワだらけになってしまう…などの悩みを解決するためのヒントがたくさん詰まっています。

シワの描き方(入れ方)をメインとして、さらに影でシワや人物の立体感を出す方法を解説しています。

### ●本書の構成

#### 第1章 基本編

シワの種類や、できる場所、パターンなどのシワの基本と、影を使った立体感の出し方などを解説しています。



まずはシワと影の  
基本を知ろう!

#### 第3章 実践編

1章と2章の内容を踏まえて実際にシワや影を入れる練習をしてみましょう。

練習用にシワのないイラストを掲載しているので、実際に描いて練習してみてください。



実際に描きながら  
パターンを覚えよう!

#### 第2章 実例編

写真からイラストを起こす際のシワの入れ方、影の入れ方を服の種類ごとに実例を紹介しています。

シワのコツや影のコツを解説します。



ここではほんの少しだけシワの量を  
多めに描いています。自分のイラスト  
に応用する際はもう少し省略して  
描いてもOKです。

また、イラストにしたときに「もっと  
もらしく見える影」を意識して影を入  
れています。ウソ影※やお約束の影  
(p.39) などを使ってイラストならで  
はの演出も活用しましょう。

※ウソ影

実際は影のできない場所でも、立体感を表  
現するために入れる影のことを本書では  
「ウソ影」としています。





## 第2章 实例編

※シワのできる場所や素材によってもシワの量は異なりますが参考にしてみてください。

アイコン   でシワの量がわかります。



シワのポイントを解説

ポーズによるシワのでき方の違いや服の特徴をチェック

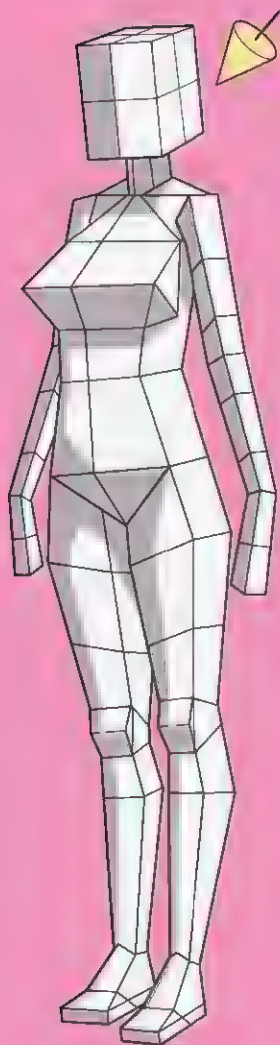
## 第3章 吴越地区

**実践** 例や写真を参考に実際に描いてみましょう。



**例** 線画→シワ→影の順番で描き方の例が載っています。

実際に描き込んで練習してみましょう。



第1章

# 基本編



## シワって何？

シワを描くには布の質感と特性、服の下に見える人体の形を意識してどこにシワができるのか、どんなパターンがあるのかを理解することが重要です。ここではシワの種類について解説していきます。

## シワの種類

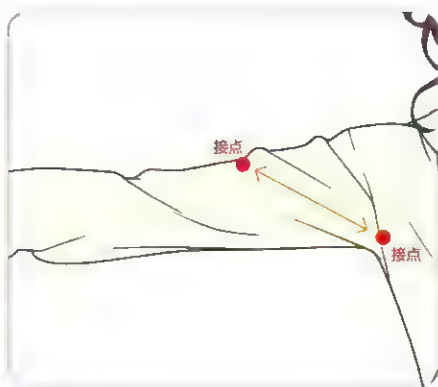
服にはさまざまな種類がありますが、どんな服でもできるシワはほとんど同じで、大きく3種類に分けられます。

- 接点同士が引っ張りあってできるシワ
- 力が加わることでできるシワ
- 重力に従って下方向にできるシワ

この3つを意識することで、シワがどこにできるのかを理解しやすくなります。

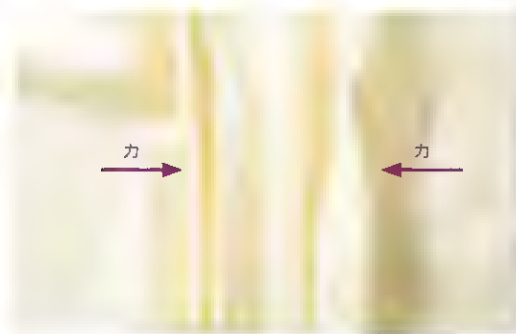
## 引っ張りシワ

接点と接点が引っ張りあってできるシワです。



## 寄せシワ

ヒジやヒザなどの関節部分のように、多方向から力が加わることでできるシワです。



## シワのできる場所

服を着たときにシワがしやすい場所があります。どういうところにシワがしやすいのかを見ていきましょう。

## シワがしやすい場所

Lessons01 ではどのようなシワがあるのかを解説しました。ではそのシワは服を着たときにどこにできるのかを考えてみましょう。

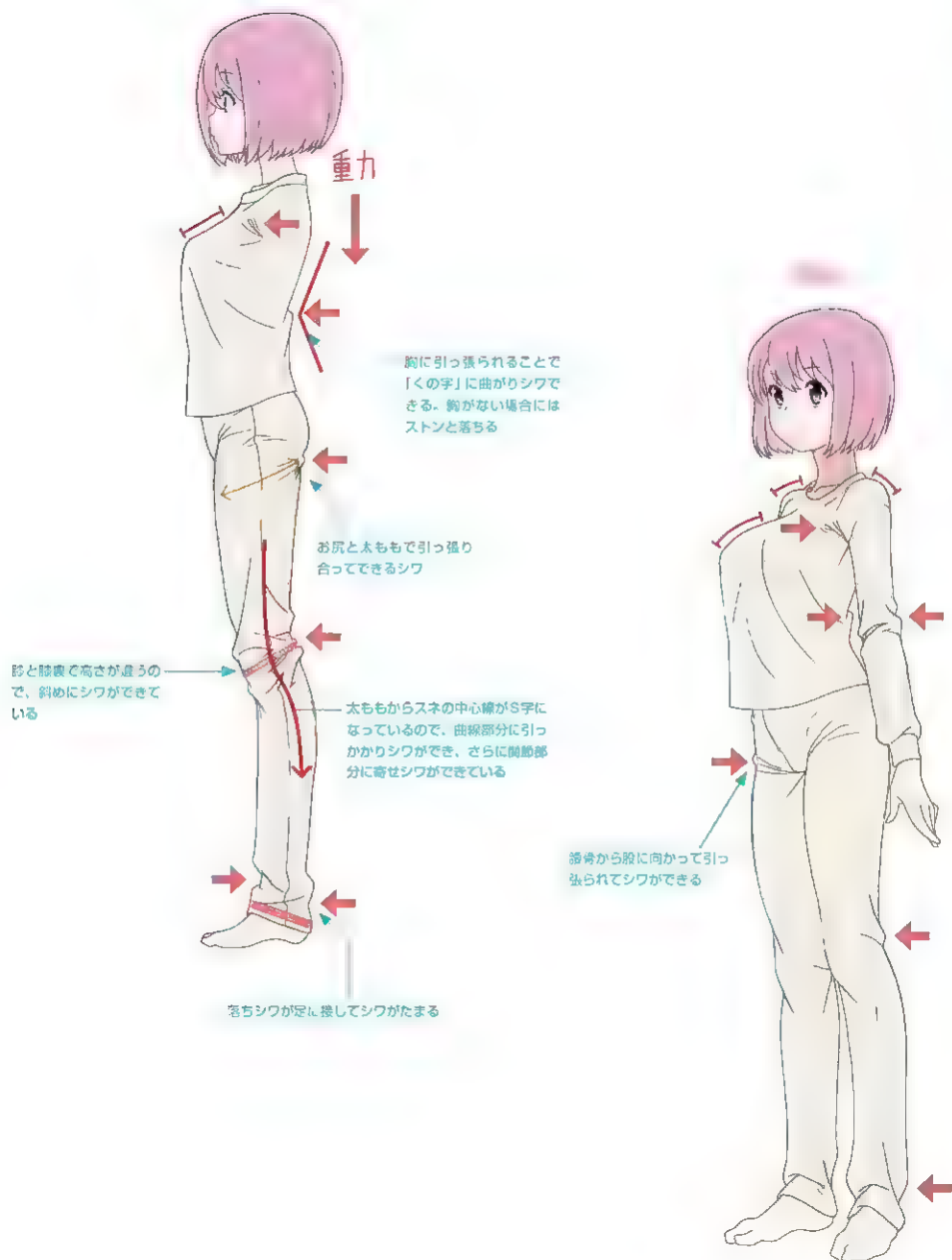
写真



正面







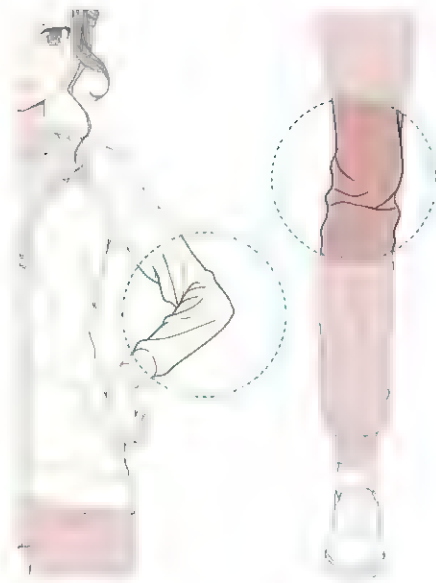
## シワの考え方

シワのできやすい場所がわかったところで、シワの考え方を解説していきます。

### 力が加わる部分を見極める

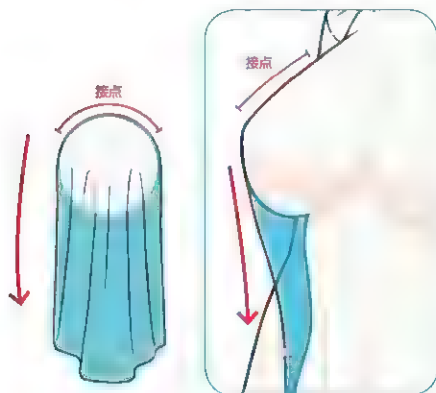
シワを描くときにはまずは「ヒジ」や「ヒザ」などの関節部分がわかりやすいですね。

曲げることで力が加わるので、寄せシワができます。同じように股関節や脇など力が加わる場所には寄せシワを入れましょう。



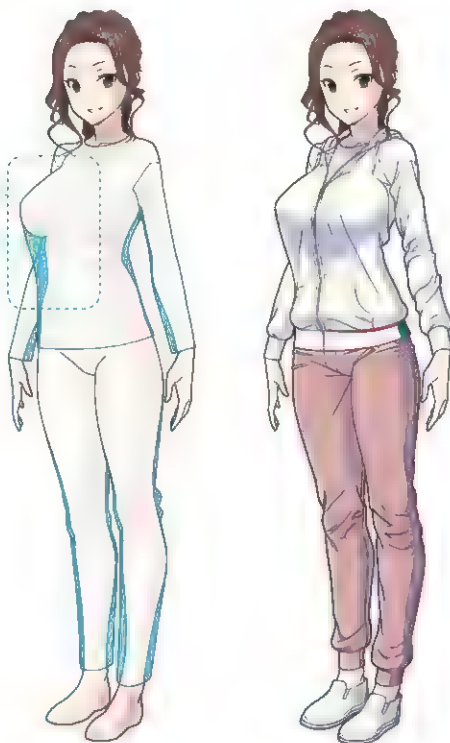
### 接点を見極める

引っ張りシワは接点と接点が引っ張られることでできるシワです。落ちシワも接点から落ちてできるシワなので、服と体の接点を見極めましょう。服の下ボディラインをしっかりと意識することで、体と服の接点（または接している面）が見えてきます。



布が重力によって垂れ下がることで、服と体の間に空間ができます。ゆったりとした大きめの服ならば空間を大きく、ピッタリとした服ならばボディラインに密着するので空間が狭くなります。

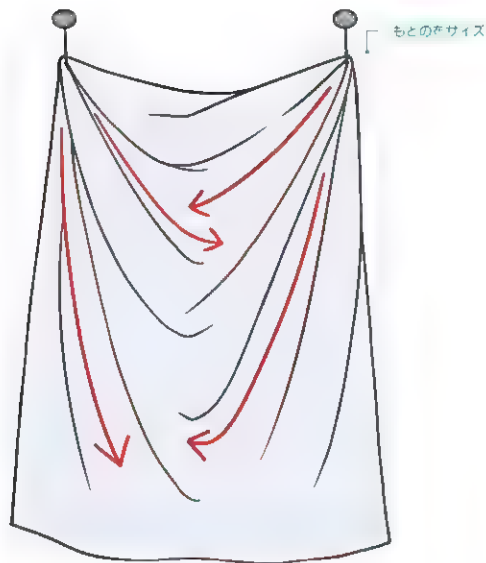
まずはどんな服を着せたいのかを考えてみると良いでしょう。





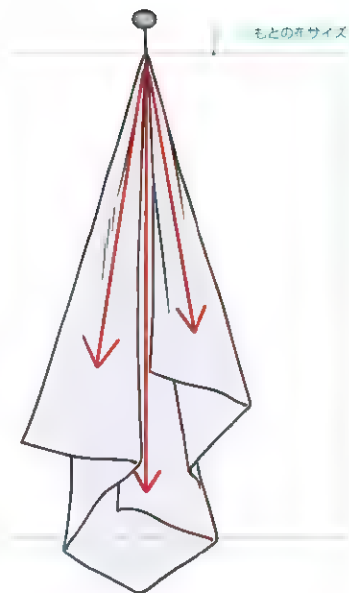
接点に重力をプラスして考えます。

1枚の布を1点でとめた場合と2点でとめた場合、2点の高さが異なる場合を見てみましょう。それぞれできるシワの形が違うのがわかります。このようにシワは1つの形で独立しているのではなく、シワ同士がくっついたり変化したりと互いに影響し合っているのです。



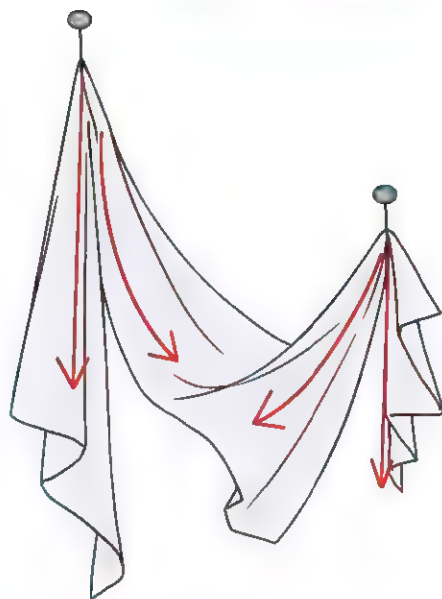
▲2点でとめた場合

2点の接点同士が引っ張り合ってできる引っ張りシワに、重力がかかり落ちシワができています。



▲1点でとめた場合

1点の接点から重力によってできる落ちシワです。



▲2点の高さが異なる場合

接点の高さが異なる場合はシワの向きにも違いがあります。

## シワの形

シワの形にはパターンがいくつかあります。パターン単体だけでなく、複数のシワの形が合わさってできているシワの形もあります。ここではよく見るシワの形を紹介します。

## シワの具体例

具体的なシワを見てみましょう。

## 垂れ下がる

図のように浮いた玉に布がかかっているところを想像してみてください。玉の上部は布と密着し形がわかりますが、下部は布がそのまま重力にしたがって垂れ下がり玉と密着することはありません。つまり玉のシルエットが隠されてしまいます。

これは先ほどの女性の胸部分も同じ考え方ができます。接点である胸の上部は形がわかりますが、胸の下側は垂れ下がった布でボディラインが隠れてしまいます。



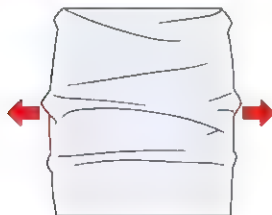
図のように体に密着するピッタリとした布の場合は、全体が密着するため玉の下部のシルエットもわかります。

描きたい服がどのような素材なのかを意識することでシワの形も変化します。



## 引っ張り合う

引っ張る力が強い場合ピンと張ったシワができ、力が弱い場合は重力によって垂れ下がったシワができます。



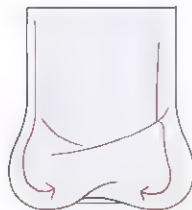
## とめる

布をとめるボタンからシワが発生します。引っ張られる方向によってシワの伸び方が変化します。



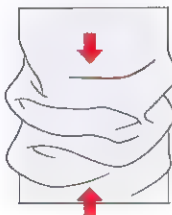
## たまる

裾や袖口などの生地の下部が詰まっている場合、重力によるシワの逃げ場がなくなり、たまりシワができます。



## 重なる

生地が重なり合う場合にはこのように「だがつき」ができます。「たまる」よりも重なり合う感じを出すとそれらしく描けます。



## ひるかえり

シワが引っ張られることにより、折りたたまれたようなシワができます。



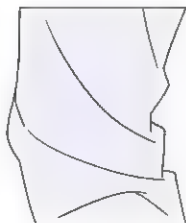
## ひし形

折りたたまれた形のシワが上下にできることで、ひし形のように見えています。フィットしている服にできやすいシワです。



## 曲げ

関節などを曲げるにより、引っ張りやたたみのシワが組み合わせることができます。



## ひるかえる

風が吹いたときなど服が同じ方向にひるがえりできるシワです。裾のラインをS字にすると自然な動きが出ます。





## シワの形のパターン

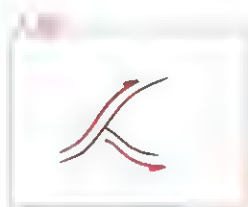
1115



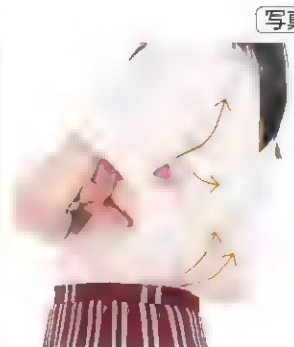
落ちシワの基本的な形です。  
接点から下方向に向かってできるシワの形です。



写真



寄せシワによく見られる形のシワです。  
布が重なってできるシワが「人」という字のような形をしています。



写真



落ちシワに見られる形のシワです。  
布がたるんで重なることで、小文字の「y」のような形をしています。



写真





引っ張りシワの基本的な形です。接点同士が引っ張られてできるシワの形です。



写真

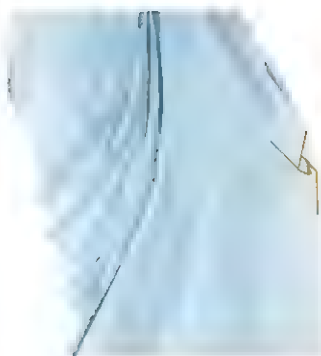


寄せシワや落ちシワが組み合わさったときにひし形のような形になります。

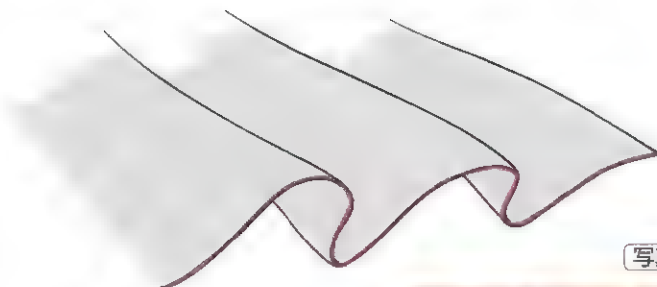


写真

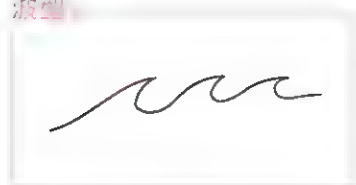
写真



布が折りたたまれたような形になるシワです。



波型



写真

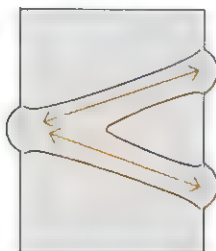


スカートの裾のように生地がなびいているときに  
しやすいシワです。  
フリルにも波型のシワができます。

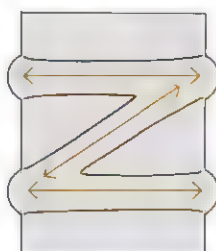
## アルファベット型

p20の「人型」「y型」に似ていますが、主に腕や脚などの関節（曲げる部分）にできる引っ張りシワのパターンです。

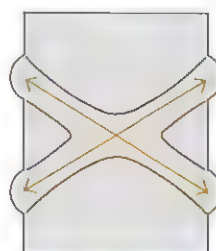
V型



Z型 (N型)



X型



組み合わせ例



写真





## パターンをみつけよう

さまざまなシワの形を紹介してきましたが、実際にどんなシワが描かれているのかを見つけてみましょう。



# 素材感を描き分ける

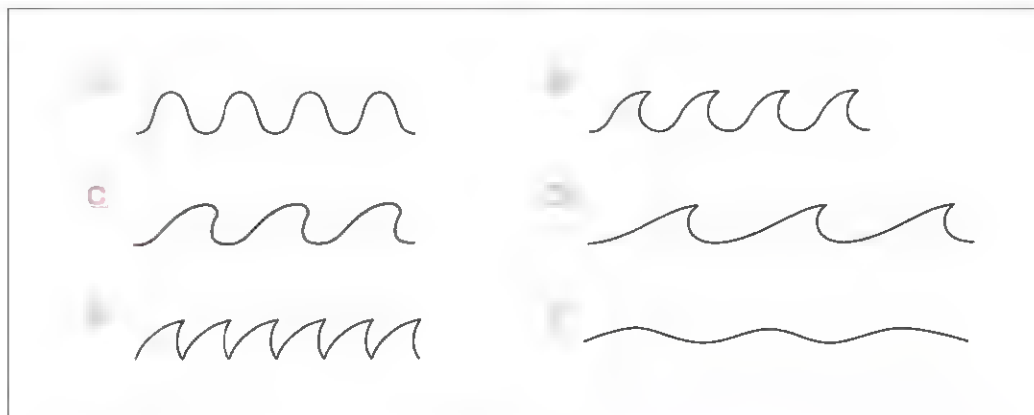
布の硬さやフィット感、重さによってもシワの表現は変わってきます。ここでは布の硬さやフィット感などの布の素材感の描き分け方法を解説していきます。

## テンションとフロウ

布の素材感を決めるポイントは、布の流れを決める「フロウ」と角の硬さを表現する「テンション」の2つです。

いきなり「フロウ」と「テンション」と言われても、わかりに

くいと思います。では下の図を見てください。6つの波線が描かれていますが、柔らかいと感じる順番に並び替えてみてください。



「E」→「C」→「A」→「D」→「B」→「E」の順に柔らかいと感じませんか？ では何故その順番に柔らかく見えるのでしょうか？ ポイントは先ほど出てきた「フロウ」と「テンション」が関係してきます。

### フロウ

フロウとは流れのこと。線のS字がなめらかなほど柔らかく見えます。

### テンション

テンションとは緊張のことですが、本書では角（折れ目）のことを指しています。

テンションが強い（尖っている）ほど硬く見えます。

人体や服を描く場合、たくさんのS字が存在します。このS字の中のフロウとテンションを上手く描き分けることで布の硬さを表現することができるのです。



「E」の線にはテンションがほぼなく、フロウもなめらかなため線が柔らかい印象を与えます。



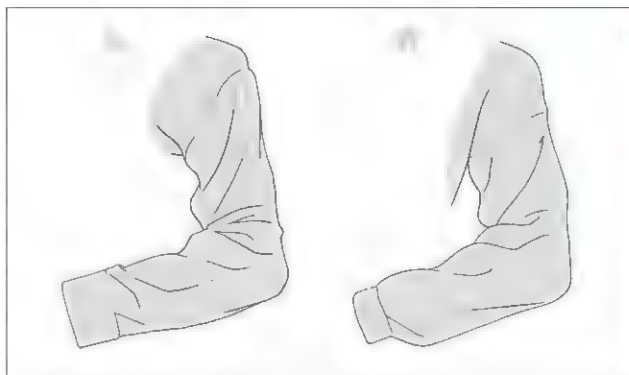
「E」の線はS字のフロウがなく、テンションも強いいため硬い印象を与えます。

## 布の硬さ

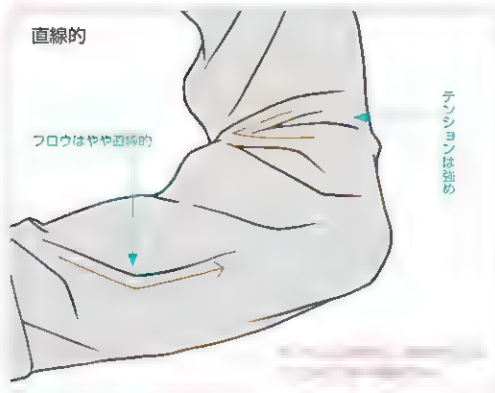
フロウとテンションに注目して具体的な服のシワを見てみましょう。図と図ではどちらが硬く、どちらが柔らかく見えますか？

図はカッターシャツのようなバリッとした印象、図はセーターのような柔らかい印象を感じると思います。

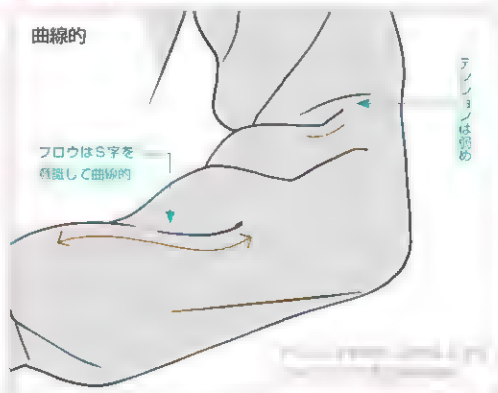
フロウとテンションを描き分けることで素材感を表現することができます。それぞれの違いを解説していきます。



### 直線的



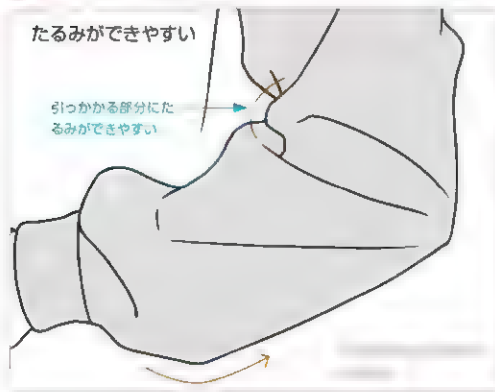
### 曲線的



## 布の重さ

重さはたるみを使って描き分けます。

### たるみができやすい



### たるみにくい

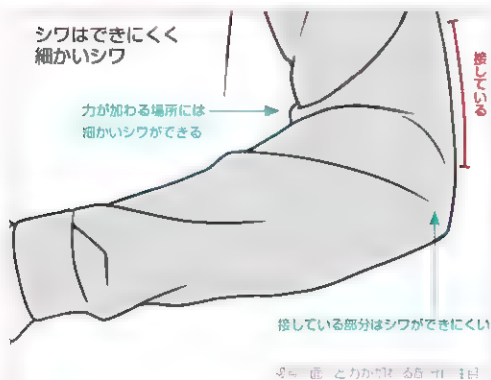




## 服のフィット感

フィットしている服は体に密着している面にはあまりシワができないのですが、寄せシワは生地素材（硬さや伸縮性）によっては細かいシワが多くできます。シワができる場所によって描き分けると自然なシワになります。

### フィットしている



### ゆったりしている



### 素材感の違いを 見てみよう

- 薄手の布
- 柔らかい布
- フィットしている



- 薄手の布
- 硬い布
- フィットしている



- 厚手の布
- 柔らかい布
- ゆったりしている

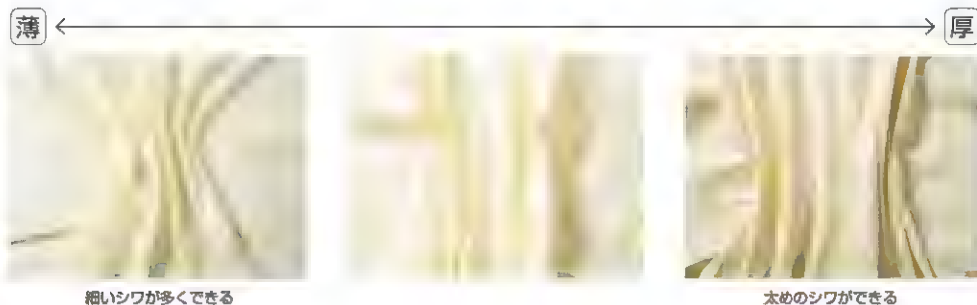


- 薄手の布
- 柔らかい布
- ゆったりしている

## Column

## 布の厚さの表現

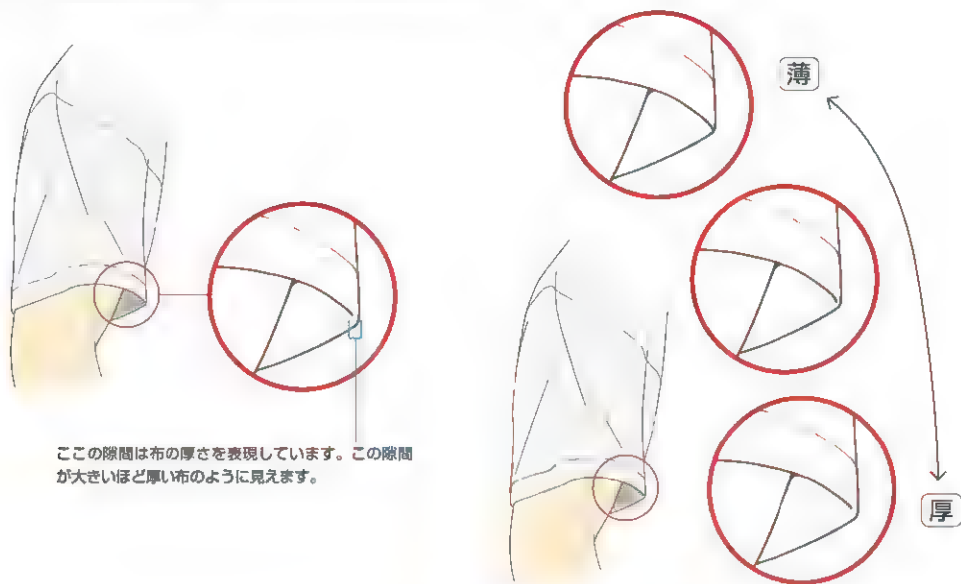
同じ素材の生地でも、厚さによってシワのでき方に違いがあります。  
同じ力で左右から押したときにできるシワの写真です。



同じ服でも新品と着古したもの、ノリつきのYシャツと通常に洗濯したYシャツなど条件によってもシワは変わっていきますが、まずは大まかに  
どういう素材の服を着たいのかをしっかりとイメージすることが大切です。

## 袖口で布の厚みを表現

袖口にひと手間加えることで、より布の厚みをわかりやすく表現できます。

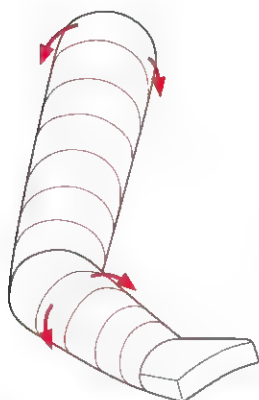


# シワの立体感

人体の立体を意識することで、立体感のあるシワを描くことができます。では立体を意識するとはどういうことなのかを解説していきます。

## 人体は円柱でできている

腕や脚、胴体など人体のパーツのほとんどは円柱形をしています。服は人の形に沿っているので、シワを描くときにもパーツが円柱形であると意識することが大切です。



腕を簡略化してみましょう。円柱形をしています。



腕に置き換えても基本的な考え方は同じです。



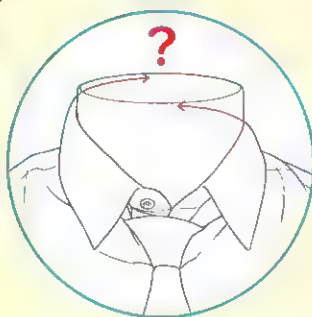
しっかりの後ろへの回り込みを意識することで立体感のあるシワが描けます。

## Point

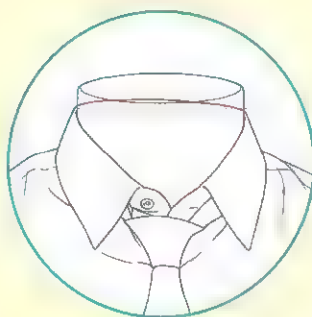
### 袖口や首回りに注意

袖口や首回りを描く際は、回り込んだときにズレないように描くと良いでしょう。見えない裏側もつながっていることをしっかりと意識しましょう。

NG



OK



高さがそろっている



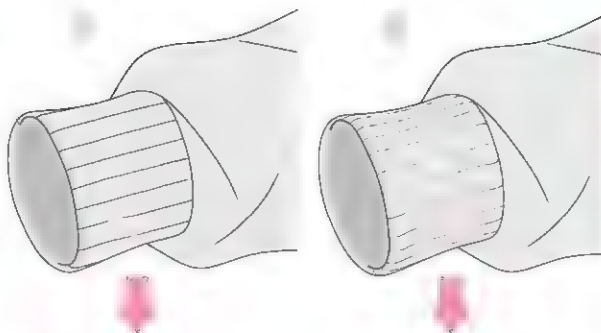
## パースを意識する

少しだけパースを意識することで立体感を出すことができます。

まずは右図の④と⑤を見比べてください。

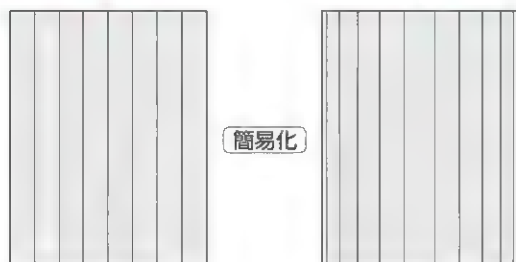
どちらが立体的に見えますか？

④の方が立体的に見えませんか？



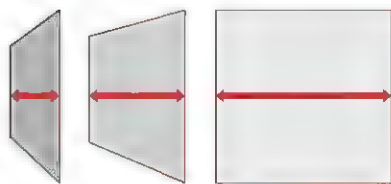
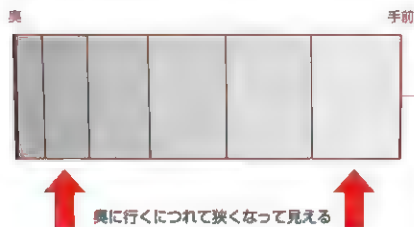
上の④ ⑤の図を簡略化したものです。

左右の間隔が狭まっているだけですが、④の方は円柱のように見えてきませんか？

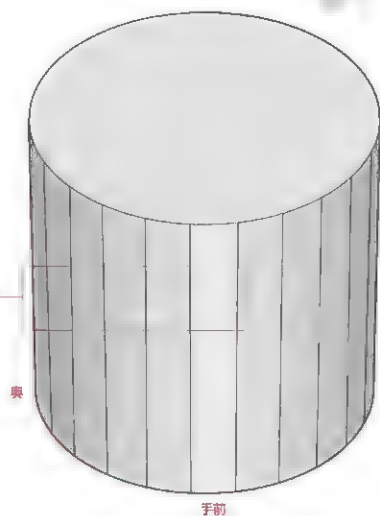


では何故④の方が立体的に見えるのでしょうか？ 図1の円柱から一部分を切り出してみます。

切り出した部分だけを見ると奥に行くにつれて狭くなっているのがわかります。パースは奥に行くほど圧縮されます。ここでは両端の間隔を狭くすることで簡易的に圧縮を表現しています。



面は傾くと奥行きが狭く見えるので、間隔を狭くすることで奥行きを表現している



## シワの動き

腕や脚を動かしたときのシワの動きを見てみましょう。接点やどこが引っ張られているかに注目してみてください。

## 腕



腕に引っかかりシワがたまる

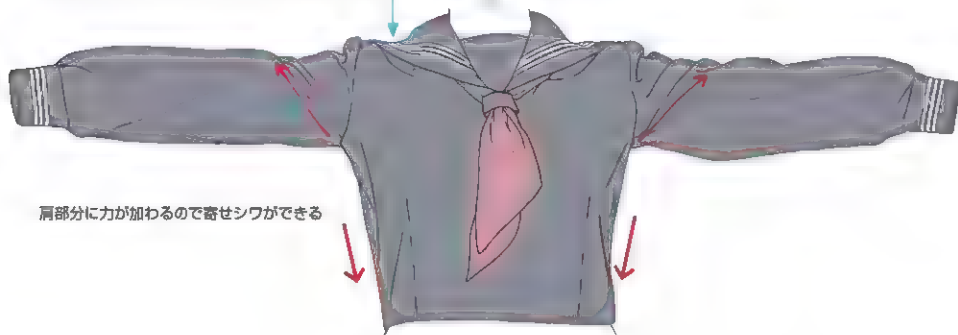
腕を下ろしているので、重力による落ちシワができる



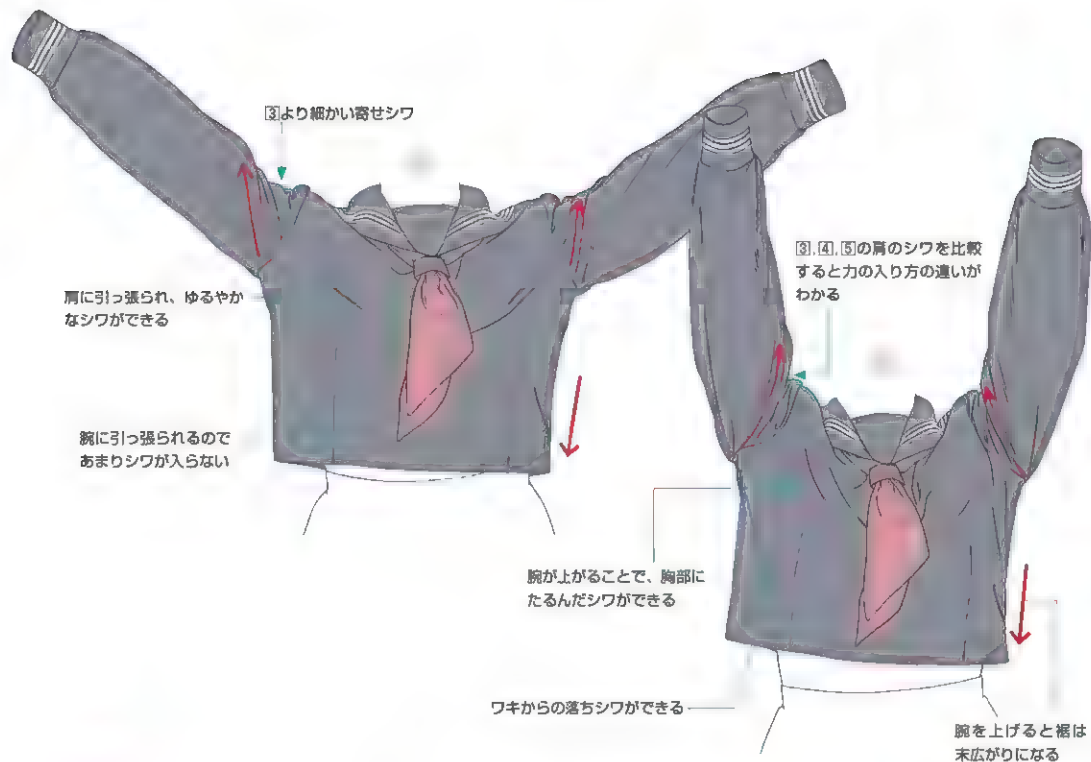
ワキと二の腕の接点が引っ張られ横方向にシワができる

裾は内側に入る

腕を上げたので、襟部分に少しシワが入る



肩部分に力が加わるので寄せシワができる



## 脚



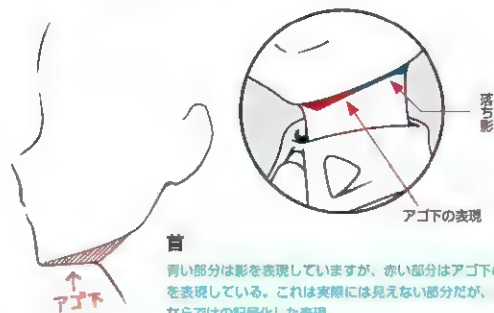
## Column

### 立体感のある線画で影を表現する

#### ベースの線画

線画が完成したあとに、線が交差する部分やアゴの下などになんとなく黒(墨ベタ)を入れることはありませんか？

そのひと手間加えることでグッと立体感のある線画に仕上がります。では何故そこに墨ベタを入れるのでしょうか？ 原理を知ることにより効率的に立体感を表現できるようになります。



#### 首

青い部分は影を表現していますが、赤い部分はアゴ下の部分を表現している。これは実際には見えない部分だが、2次元ならではの記号化した表現

#### 黒ベタ

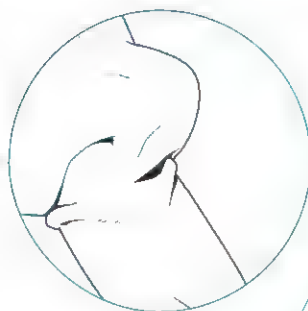


#### 後ろになる部分

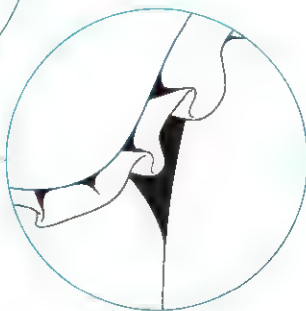
後ろになる部分にベタを入れることで、前後関係をわかりやすくしている

◀黒を入れた部分



**くぼみ部分**

くぼんでいる部分は光が当たらないので影になる

**落ち影**

髪の下やネクタイの下など物体の落ち影部分にも少し入れると立体感が出る

**フチ強調**

フチを強調することで、人物を際立たせます。

**ベタ多め**

▲極端に黒を入れたパターン。あまりやり過ぎるとメハリが強すぎる印象になります。ただし、イラストのタッチやテイストによっては多用しても良いですね。

## 影の基本

よく影のことを陰影と言いますが、実はこの陰と影にはちゃんと意味があります。「陰」と「影」の違いなど影の基本の解説をしていきます。

## 影の種類

「陰」と「影」、同じ「カゲ」ですが実は違った意味を持っています。それぞれの違いは何でしょうか。ここでは「陰」と「影」の違いの他に、服の影を描くときに重要な「島影」についても解説していきます。

## 陰（立体影）

「陰」は物体に光が当たるときに、隠れた面にできる暗部のことで、立体感を出すために光源と逆側に入れる影などを指します。これを「立体影」と呼びます。

## 影（落ち影）

「影」は物体に光が当たってできる影のことで、首下にできる影や人が立ったときに地面にできる影などを指します。これを「落ち影」と呼びます。

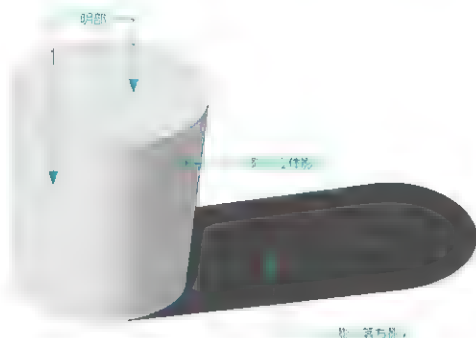
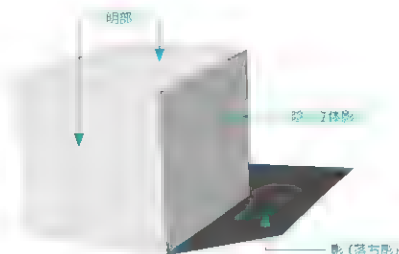
## 島影

陰影はこの立体影と落ち影の2つで構成されますが、アニメの手法に「島影」というものがあります。これは線に属していない影を差します。鳥のように浮かんでいるので島影というわけです。ここではこの3つの影を使ってどうすれば立体感のある影が作れるのかをお話していきます。

このように陰と影の違いはありますが、本書ではすべてのカゲを「影」と表現しています。



島影はシワの落ち影を表現したものです。シワをすべて実線で描いてしまうと情報量が多く、うるさい印象になってしまいます。そこで、実線のシワの代わりに影だけ入れて情報量を調整しています。逆にシワが少ない場所には島影をいれ、情報量を増やすこともできます。

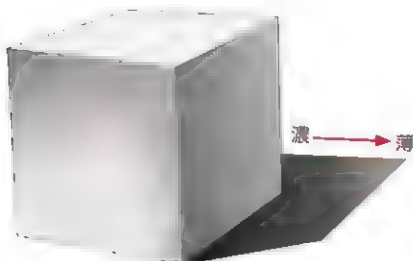


## Column

## 光と影の話

## 影と距離の関係

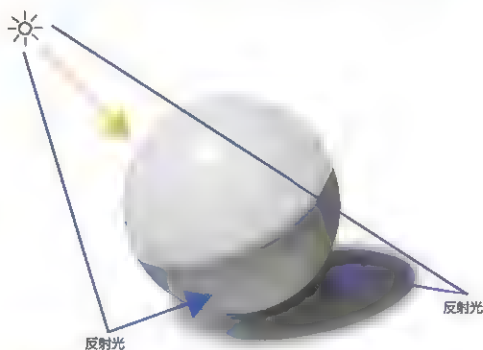
物体との距離が近いほど影は濃くなり、遠くなるほど影は薄くなります。



## 反射光

図のように影の中に明るく見えるところがあります。これは光が床など周りの物体に反射して起こる現象です。

また、光源の位置に関わらず反射光は入りますが、光を吸収するものなど周りの素材によって反射が少ない場合もあります。

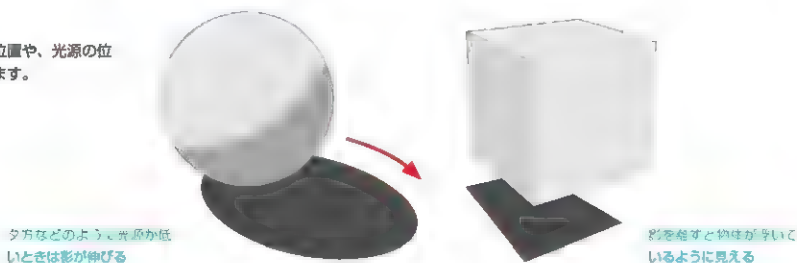


髪の違いで見かける、影に濃い線がついているのは、この反射光を疑似的に表現しています。

金属の表現にも活用されています。

## 影の表現

影の位置によって物体の位置や、光源の位置を表現することができます。

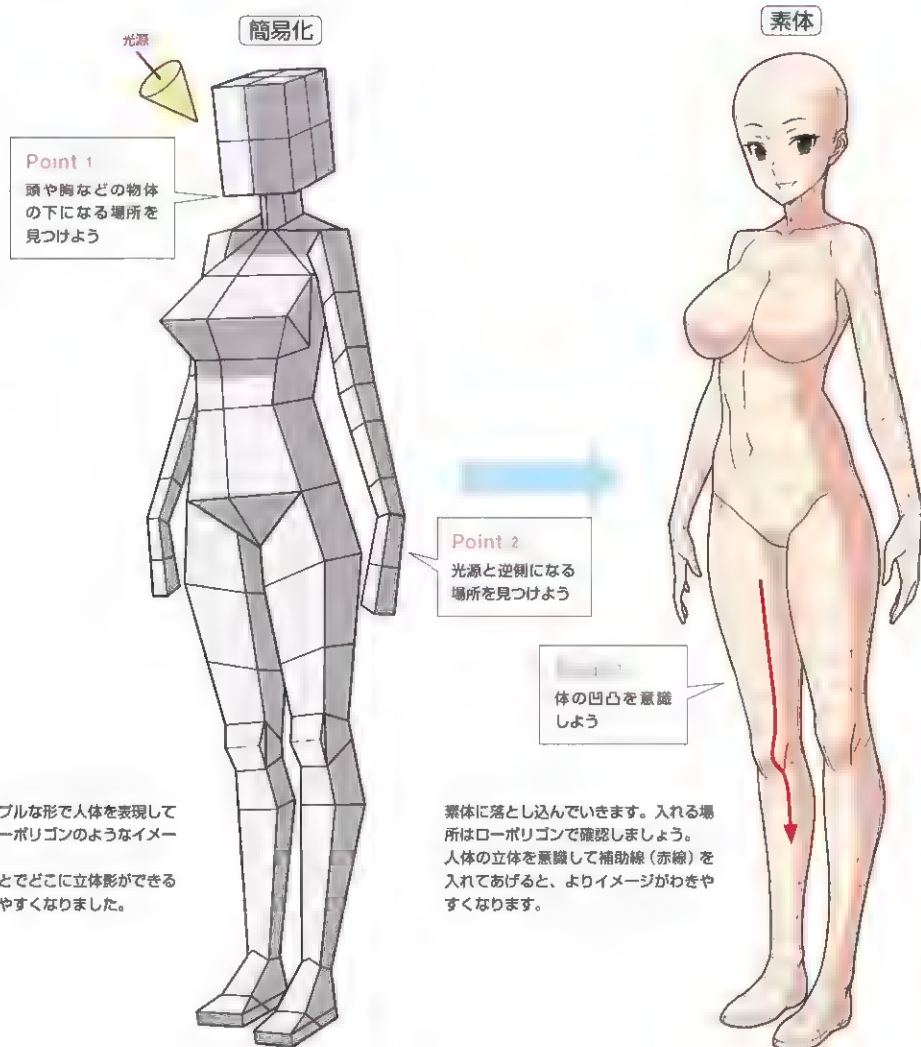


## 影のできる場所

影ができる場所には一定のルールがあります。ここではどういった場所に影ができるのかを解説していきます。

## 単純化して考える

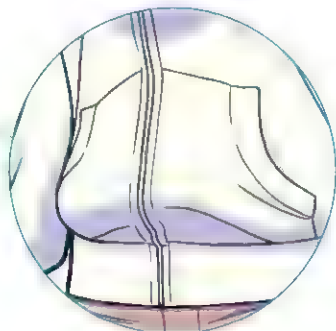
では影を入れてみよう！といっても人体には複雑な凹凸があるので、いきなりは難しいと思います。そんなときはまず人体を簡略化して考えてみましょう。



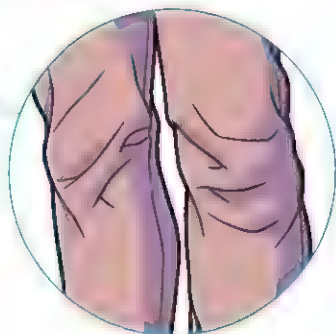




回り込みを意識して光源側にも少しだけ影を入れると、より立体感が出る



たるみシワの下にも影ができる



寄せシワにも影を入れる

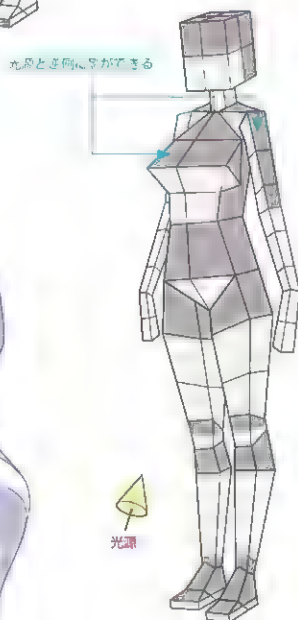
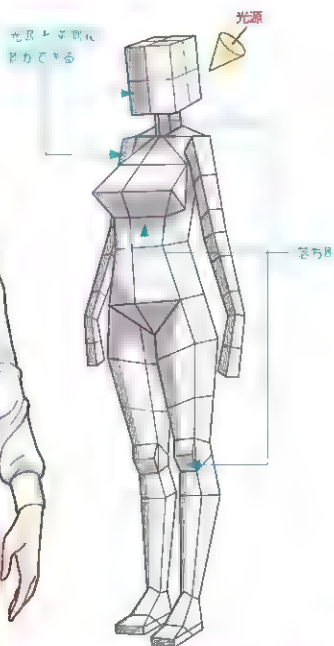
服を着せると、シワの影が増えるのでさらに複雑になりますが、基本の考え方がわかれば、どこに影が入るのが見えてきます。

## 他方向からの光源

同じ要領で、他方向からの光源でできる影を考えてみましょう。



顔の影もローポリゴンイメージして、面を意識しましょう。



複雑な下からのライティングも考え方は同じなので、光源の位置と面の向きを意識すれば、わかりやすくなります。

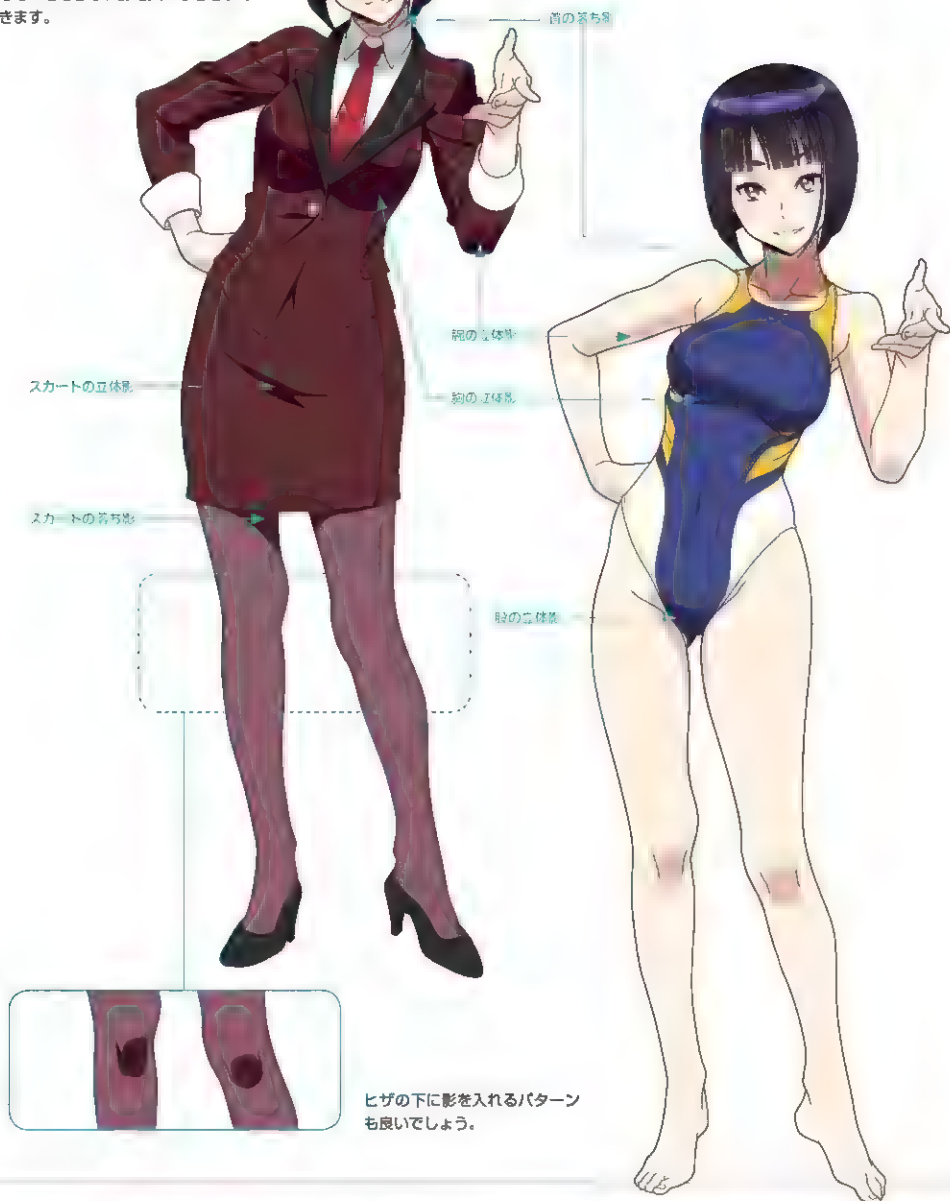


## Column

## お約束の影

光源によっては実際にできない影も、イラストのお約束として入れる影があります。

これを入れることにより、リアルよりもっともらしい影を入れることができます。



# より立体的なシワと影の表現

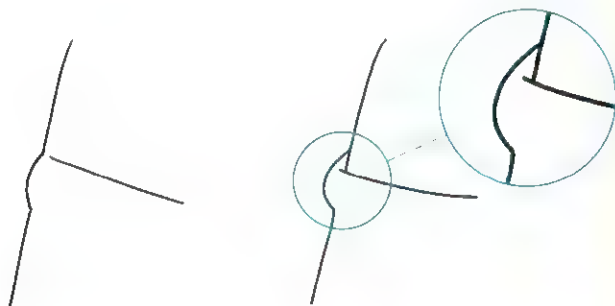
シワと影を組み合わせることで、より立体的な表現になります。ここではシワにできる影を中心に解説していきます。

## シワの厚みの表現

シワを描く際にも、ただ線を描くだけでなく、ひと手間加えるだけでグッと立体感のあるシワを描くことができます。

### Point 立体感の話

シワがどのような形状になっているのかをしっかりと意識しましょう。

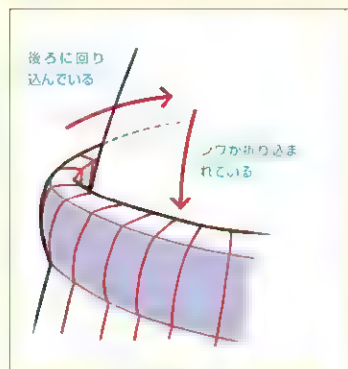


#### 立体感のないシワ

体の回り込みを意識していないので、直線的になっている

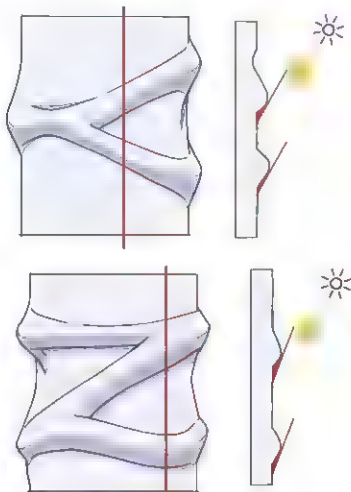
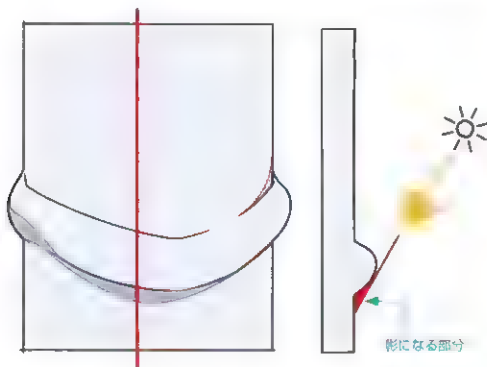
#### 立体感のあるシワ

ここに線を足すだけで、回り込みを表現することができます



## シワの影のでき方

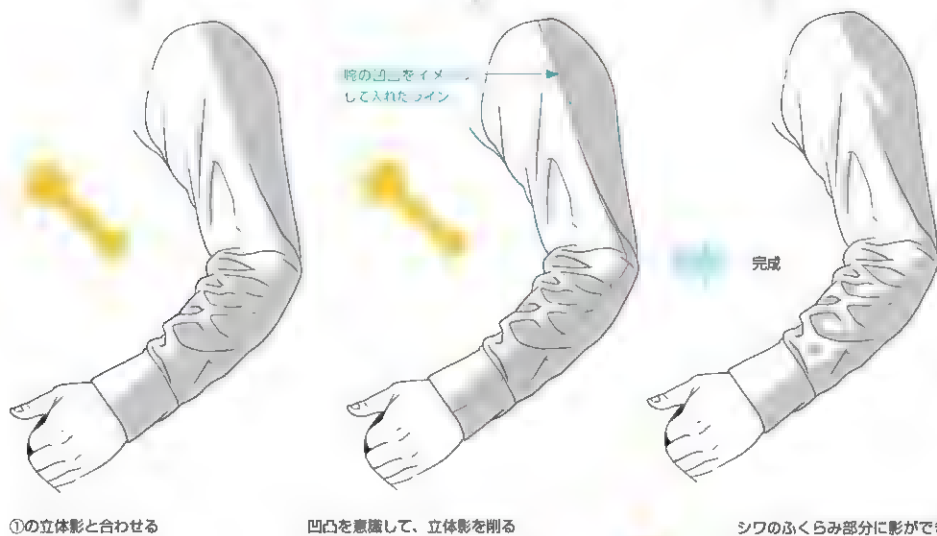
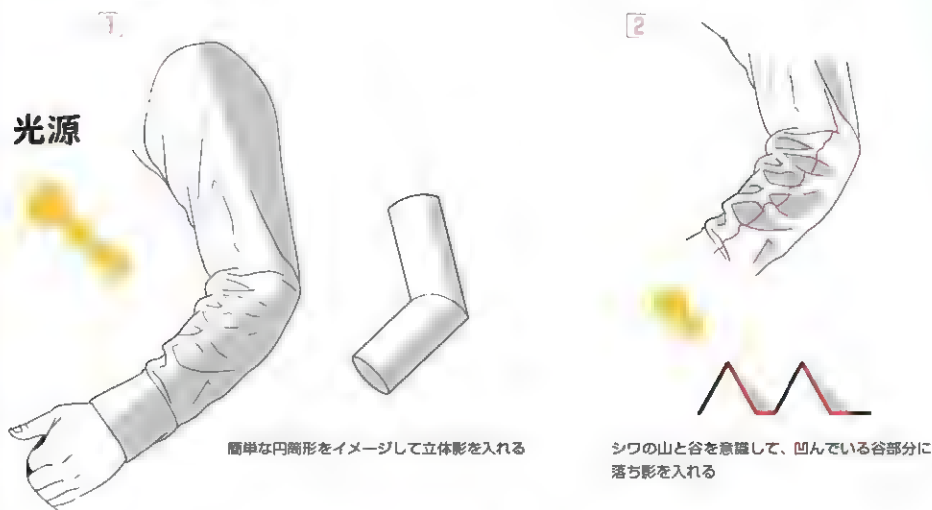
シワのふくらみによってできる影を入れることで、より立体的な表現になります。赤いラインで切った断面を見てみましょう。シワのふくらみの下に影ができるのがわかります。





## Column

## シワの影の描き方



シワのふくらみ部分に影ができるのは②と同じですが、シワの間隔が広いと、影にならない部分は明るくなります。



## Column

### アニメのシワ影に見る流行

アニメやイラストには流行があるのをご存じですか？ わかりやすい例だと、少女マンガは70年代80年代は腫がキラキラしてまつげが多くしっかり描かれていますが、2000年以降は徐々にシンプルな印象に変わってきています。

このように、絵柄の流行はよく見かけますが、実はシワや影の塗り方にも流行はあるのです。それぞれの年代の特徴を見てみましょう。



#### 90～2000年代

##### 細かい影期

影を細かく入れ、影の中にさらに影（2影）を入れています。影のフチを濃い色にしたり、全体的に細かい印象です。また、色味も鮮やかで濃い色なのが特徴です。



#### 2010年代

##### シンプル期

影は極力入れずにシンプルです。顔の影も前髪の落ち影程度でほとんど影は入っていません。色味も淡い色合いなのが特徴です。



#### 2018年現在

90年代ほど細かい影ではありませんが、2010年代より細かい影が入っているのがわかります。

細かい影期がくる？

ファッションの流行が繰り返すように、絵の流行も繰り返していることがわかります。

同じアニメ制作会社の作品を並べてみると、よりわかりやすいと思います。

たとえば京都アニメーションの作品ですと2000年代初めの「フルメタルパニック」と2010年の「けいおん」、2017年の「響けユーフォニアム」を比べてみてください。もちろん絵柄の違いや原作の絵の違いはありますが、おおよそ当てはまるのではないのでしょうか？

絵柄だけでなく、シワや影の流行に目を向けてみるのも面白いですね。



第2章

# 实例編

## シワと影の描き方

2章は実際の写真からシワと影を2次元絵に落とし込んだ例を紹介していきます。いざ写真からシワをスケッチするとなると、どういう点に注意したら良いのか迷ってしまうかと思います。まずは参考に筆者のシワ影のとらえ方を紹介します。

## シワを入れる

人物を描いた所から始めていきます。見本の写真をよく見て、まずは大きな目立つシワから入れていきましょう。

写真



まずは写真をバツと見たときに「目立つシワ」を描き入れていきます。



— 落ちシワ  
— 引っ張りシワ  
— 寄せシワ





目の細い目など細かい部分を入  
れるとリアリティが増す

胸のシワは細かすぎたので目立つ  
シワだけ残しおぼろげに

ふくらんでいる腰部分の実線  
を削ると、くっついている印  
象になる



細かいシワをそのまま入れてしまうと、いかにも写真から模写やトレースをしたように見えてしまいます。シワの量は絵柄やテイストに合わせて調整します。この細かいシワは後で影を入れるときの目安にもなるので、細かいシワを見るクセはつけておくの良いです。

線を飛ばす理由はくっついている表現以外に、情報を減らして一つの塊に見せるという理由もあります。スカートのフリッツを一つずつ描くと独立して見えてしまいますが、線を削ることでスカートとして認識させています。

## 影を入れる

シワが描けたら落ち影から入れていきます。

### 落ち影を入れる

まずは落ち影やお約束の影 (p.39)  
などわかりやすい影を入れます。



## 2 立体影を入れる

シワ②-Aの細かいシワを参考に入れると自然な仕上がりになります。

入れた部分をピンクにしてわかりやすくしています



## 3 影を入れる

シワが足りない部分に鳥影を追加します。



さらに立体感を出すために、濃い影を入れます。



## アレンジ

ベースや影にアレンジを加えることで、印象が変わります。



## Tシャツ

やわらかい素材のTシャツはピッタリとしたタイトなものと、ゆったりとしたものではシワのでき方に違いがあります。男女の体の違いでもシワのでき方に違いがあるので比較して見てみましょう。

## ピッタリTシャツ（女子）



## 布タイプ

- ・柔らかい
- ・ややフィットしている

## 特徴

ピッタリしたサイズ感なので、  
引っ張りジワがしやすい。

胸を張ることで、横方向に  
できる引っ張りシワ

腕を持ち上げることで、肩  
部分に力が加わり寄せシワ  
になる

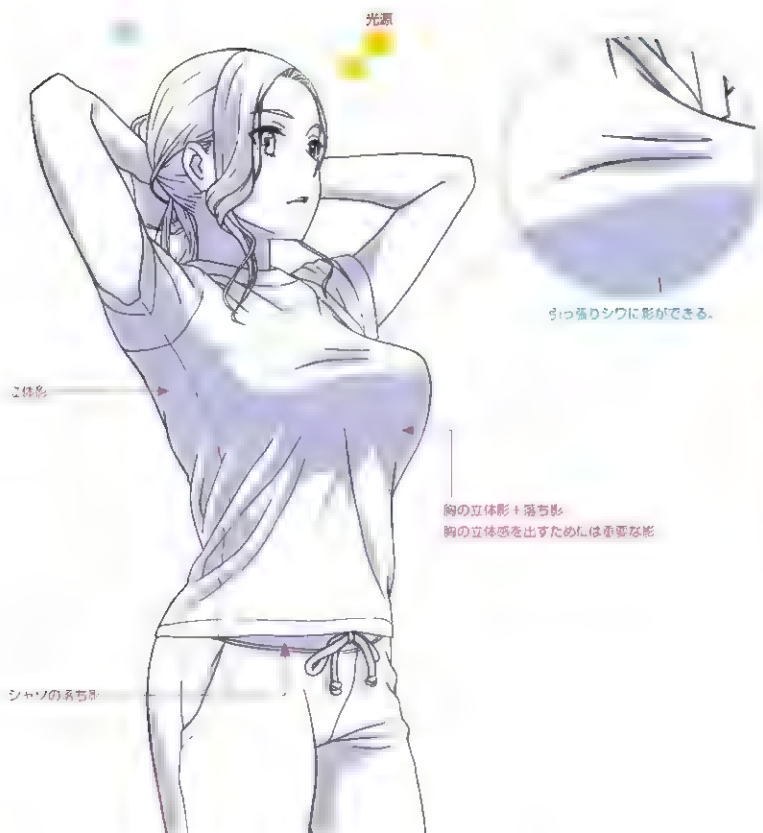


体を反らすことで、腰部一  
分が接点になり、そこか  
らシワができる



体を反らし胸を張ることで、  
脇部分はややよくなる

胸部分が接点になり、胸か  
ら下に落ちシワができる



### 体にフィットした服のシワ

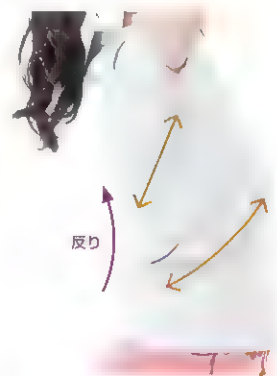
同じTシャツでも体にフィットしているか、ゆったりしているかでシワの向きに違いがあります。  
p51のゆったりしたTシャツのシワと比較してみてください。



腕を上げることで、服が上方方向に引っ張られるので、お腹部分にはあまりシワができません。



腕の接点の方向に軽くシワができます。



腰の接点に向かって、胸からのシワとワキからのシワができます。



## ゆったりTシャツ(女子)



### 布タイプ

- ・柔らかい
- ・ゆったりしている



### 特徴

ゆったりした服は、布が余っているので、力が加わるところにシワがしやすい。



肩の点せシワから  
下へへの落ちシワ  
へ変化している



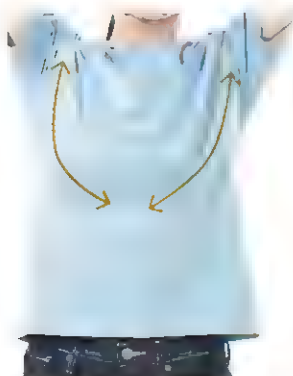
肩からの落ちシワ

脇肘と胸の当たる部分が増えたりなり  
たるんだシワになっている



### ゆったりした服のシワ

ゆったりしたTシャツの場合、布に余裕がある分シワができやすくなります。  
p49のピッタリしたTシャツのシワと比較してみてください。



服に余裕があるので、腕を上げることで肩からたるんだシワができます。



腕の接点に向かって細かいシワができます。



ワキから腰にかけて引っ張りシワができるが、服に余裕がある分シワもふっくらとした印象になります。

寄せシワやシワに少し入れる程度

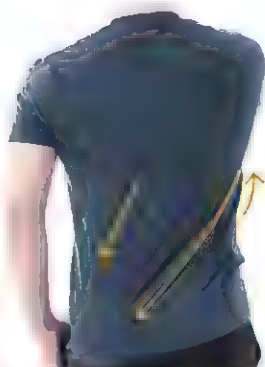
光源

シワができにくく、女性と異なり胸がないので影も少ない

## 体にフィットした服のシワ



ピッタリめのTシャツだが、腕を上げることで胸の部分に寄せシワができる



体に接している背中部分にはシワができにくいですが、少しゆとりのあるお腹周りには引っ張りシワができている



腕組みをすることで肩の部分に力加わり寄せシワができる

## ゆったりTシャツ (男子)

### 布タイプ

- ・柔らかい
- ・ゆったりしている



肩と左手の接点同士が引っ張られてできる引っ張りシワ  
ピッタリの股とシワのできる場所では無いが、布が多い分、明確なシワができる

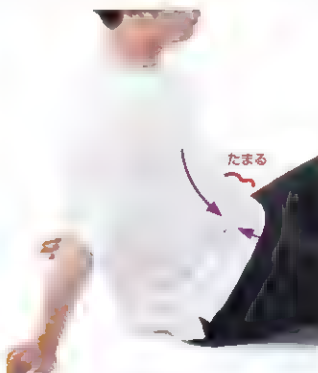


## ゆったりした服のシワ

女性はバストと服の接点でシワができますが、男性の場合も胸筋や腕の筋肉を意識すると良いでしょう。



p51の女性のゆったりしたTシャツとシワの  
でき方は同じです。  
肩からの落ちシワが重力でたんだシワにな  
ります。



ゆったりしているので、座るとお腹部分にシワ  
がたまります。



腕の接点に向かってシワができます。腕の筋肉  
があるため、腕組みした接点と、肩周りの接点  
で引っ張りシワができています。



## Column

### 体格によるシワのでき方の違い

#### 女性のバストサイズ

胸のサイズ違いによるシワのでき方を見てみましょう。



やせ型とマッチョ型の体格違いによるシワの  
でき方を見てみましょう。

胸筋が少し出てくるので、  
そこからのシワを意識する

中肉中實になると、首回りに  
引っ張りシワができる

筋肉の立体感に合わせて  
シワと影を入れる

やせ型の場合、接点が少ないので  
落ちシワが少し入る程度

肩回りはピッタリしているが、腰回りには  
余裕があるので、シワがたまる



## 制服

Yシャツやブラウスは柔らかく、ブレザーやセーラー服、学ランはハリのある硬い素材です。それぞれの素材感の違いを表現しましょう。

## セーラー服(夏)

## 布タイプ

- ・ 薄手
- ・ 硬くハリがある
- ・ 伸縮性がない

## 特徴

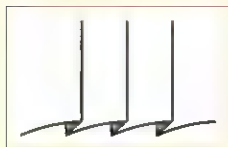
部分によって生地が変わる。



襟の厚みとスカートは  
厚手の生地



# Point プリーツスカートの形状



プリーツスカートはさまざまな形状がありますが、制服のスカートで最もよく見られるものはヒダを片方向に折り込んでいく「サイドプリーツ」です。

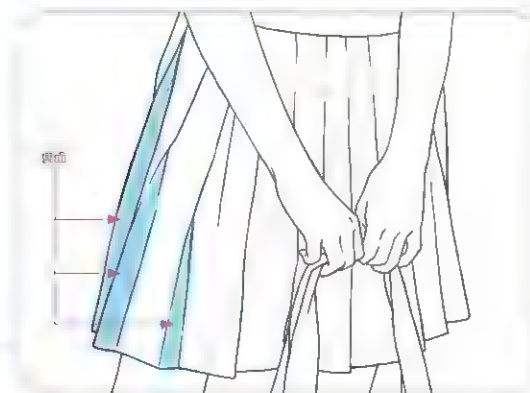


プリーツの方向により、右手側のみ折りたたまれて内側にくる部分が見えます。

影

光源

プリーツは折りたたまれた形状なので、折り込まれる裏側を感知して影を入れる



## 座ったときのプリーツスカート



床でついている部分



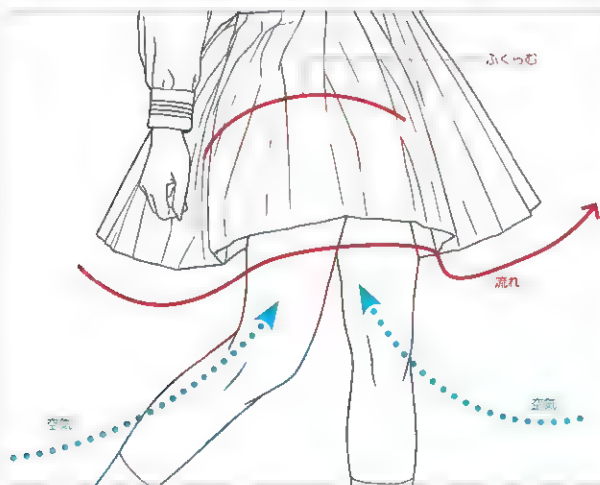
## セーラー服(冬)

### 布タイプ

- ・厚手
- ・重め
- ・ハリがある

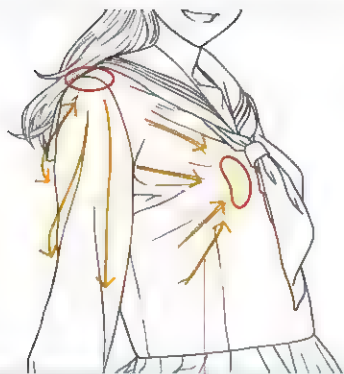
### 特徴

夏服と異なり、どの部分も同じ素材でできている。





光源



胸の接点に引っぱられ、胸の形に沿ってシワができる



光と反対なので  
影ができる

影の下に影ができる

## 腕の動きとシワの関係



肘の動きに  
向かってシワ  
ができる

腕組みは肘の接点と手が当たる部分に注意



前で組む

肘のシワの変化に注目！ 腕組みより緩やかなシワができています



後ろで組む

腕を後ろに持って行くことで、胸の接点からのシワにハリができる

## ブレザー(夏)



### 布タイプ

#### 半袖ブラウス

- ・柔らかい
- ・ハリがある

#### プリーツスカート

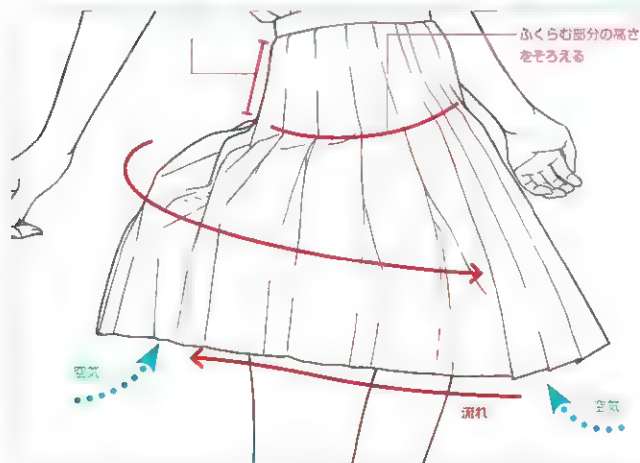
- ・薄手
- ・軽め
- ・ハリがある

### 特徴

ブラウスとスカートどちらもハリがある素材だが、ブラウスの方が接点が多いのでスカートよりシワが多くなる。



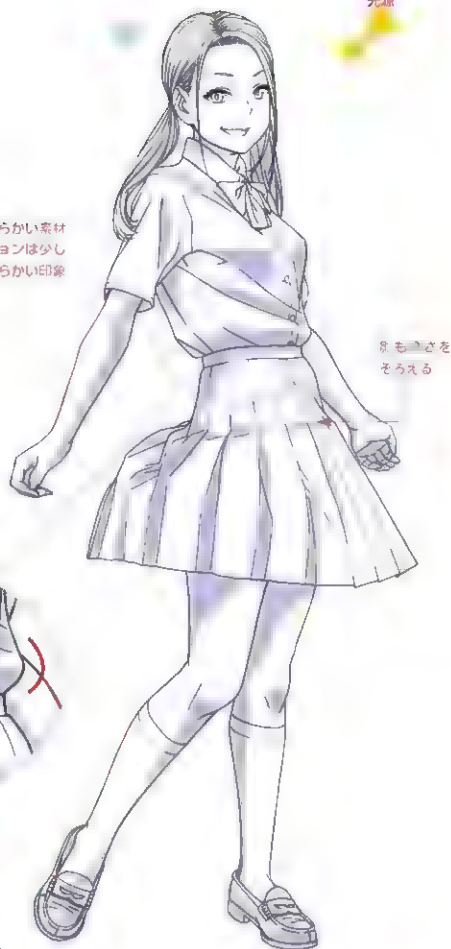
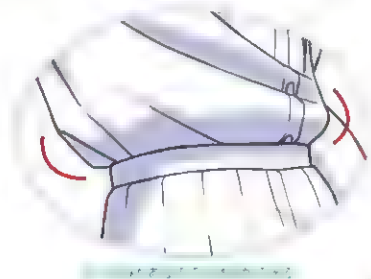
ここまで縫いつけられているので  
その下からふくらむ



光源



ハリはあるが柔らかい素材  
なので、テンションは少し  
弱めにとると柔らかい印象  
になる



### 床に座ったときのプリーツスカート

脚のつけ根部分のシワの遣いに注目してみましょう。



ヒザを曲げる



ヒザを伸ばす

## ブレザー(冬)

### 布タイプ

#### ブレザー

- ・硬め
- ・厚手
- ・ハリがある

#### 特徴

スカートの形状は夏服と同じだが、冬物なのでやや厚手の生地が特徴。



ハリがある厚手の生地なので大きく自然なワカができる



ハリがある生地は自然な落ちシワができていく

ヒップの接合に向かってワカができる

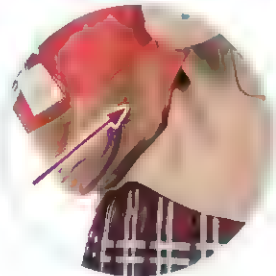


## バッグとシワの関係

バッグを持つことで、服との接点が増えその分シワもできやすくなります。



リュックで押し上げられ、腰まわりに寄せシワができています。



持ち手部分に押されてシワができています。



# Pコート



## 布タイプ

- ・硬め
- ・厚手
- ・ハリがある

## 特徴

ブレザーよりも厚手でしっかりしたハリのある素材。  
クセシワがつきにくいのが特徴。



## マフラー無し



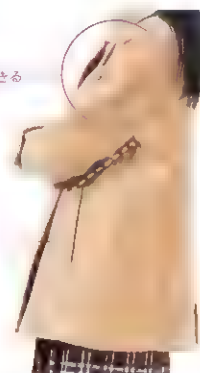
正面からの  
光源凹み部分に影が  
できている影を成立させること  
で、少しだけクセシワ  
が残っている表現にし  
ているしっかりとした硬い素材なので、  
接点があってもシワができてにくいヒジのクセシワが少しだけ残っていて、肩から  
の引っ張りシワと組み合わせさせているシワができていな  
いところには陰影  
も入れない

### 硬くてハリのある服は 曲げたところにシワが多くできる

厚手の生地なので、大きい  
シワができています。

ソワカできる

ソワカできる



# 学ラン

## 布タイプ

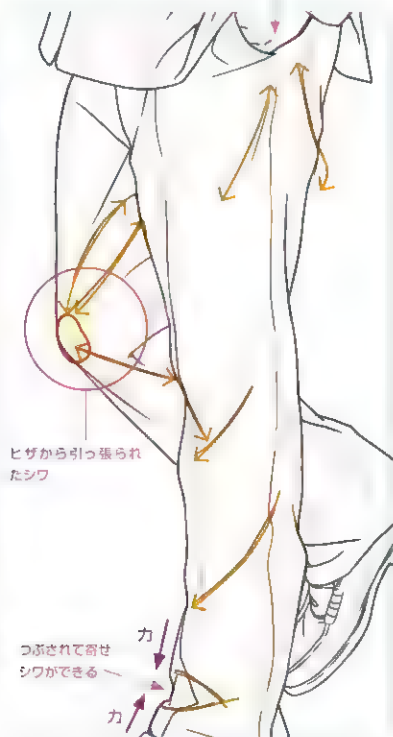
- ・硬め
- ・ハリがある
- ・重め

## 特徴

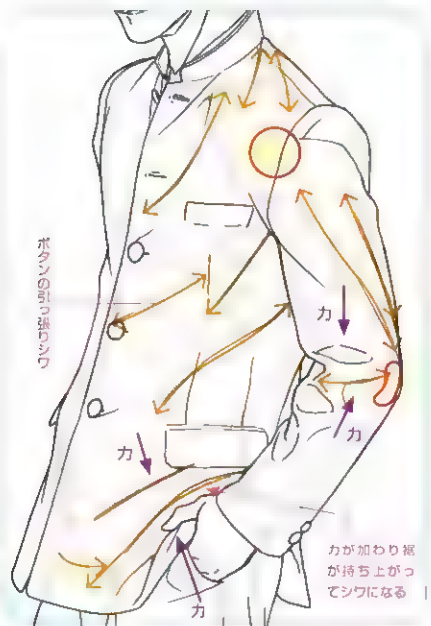
冬服なので、やや重めの印象。



ポケットに入れた手が垂点になっている



光源



力が加わり裾が持ち上がってシワになる

走ったときに  
できるシワ



走った勢いで布が上に上がるため、ひるがえったり  
上方へのシワができやすい



ひるがえる

縞の落ちシワ

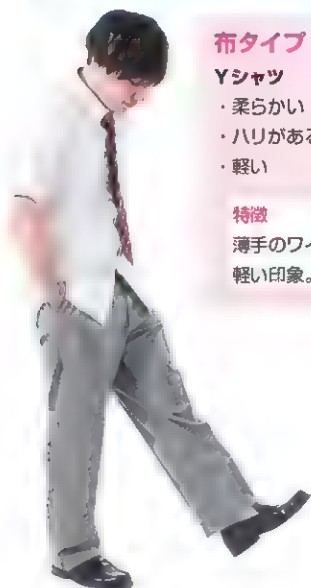
シワの立体感

光源と逆側にできる影

複雑な形の影も  
バラバラに考え  
ることで形が見  
えてくる

光源の位置が高いので  
足元に影ができる

## 男子ブレザー（夏）



### 布タイプ

#### Yシャツ

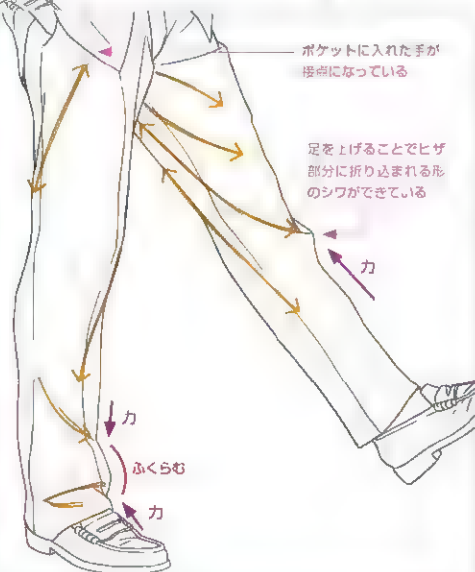
- ・柔らかい
- ・ハリがある
- ・軽い

#### 特徴

薄手のワイシャツは軽い印象。



肩を動かすことで、袖口が折れ込む形ができています。



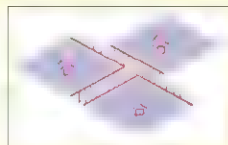




光源の反対側に大きな影が入るが、全体に影を入れるのではなく、フチの影を付るとリアリティが増す

### Point Yシャツの影はひし形?

Yシャツのように硬くて伸縮性のない素材の場合、テンションが強いシワができます。影の形もテンションの強いひし形や三角で構成すると「らしく」なります。



### シャツ出しとシャツインの違い

シャツを出しているときと、入れているときの違いを見てみましょう。

シャツ出し



シャツ出しのときは、腰方向に伸びる影が特徴的

シャツイン



シャツインの場合は、腰方向に伸びる影が特徴的

## 男子ブレザー（冬）



### 布タイプ

#### ブレザー

- ・硬め
- ・ハリがある
- ・重め

#### 特徴

学ランと同様に硬めでハリがある素材。



上方へ引っ張られているので  
しなせつかにできている

## 手をついて座ったときのシワ

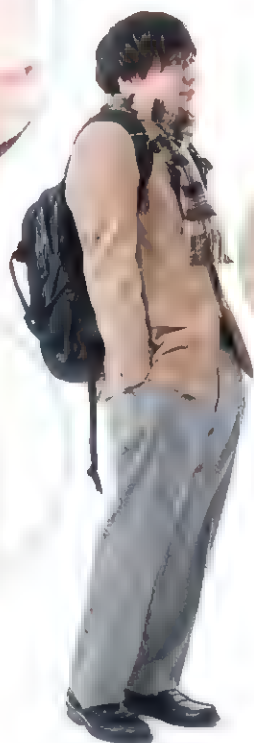
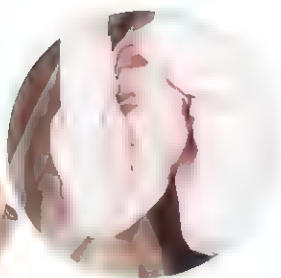




## 制服ポーズいろいろ1

ポーズによって、シワの置き方はさまざまです。  
シワの参考にしてみてください。







# 布タイプ

## ブラウス

・柔らかい ・軽め



## スカート

・硬い ・ハリがある



## 特徴

柔らかなブラウスと、ハリのある制服の素材感の違いに注意。

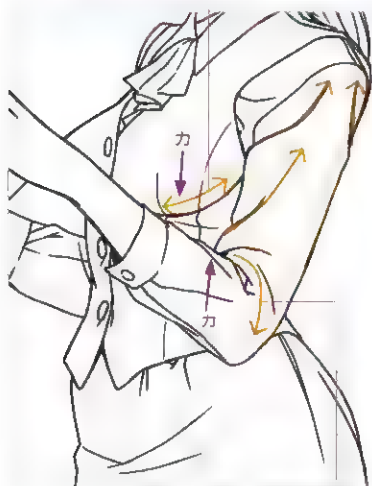




光源



胸に押されてできる寄せシワとワキからの  
引っ張りシワの組み合わせ



寄せシワと落ちシワの組み合わせ

スカートを側から見た縮略図



かがんだときに  
できるシワ

お尻の接点からの引っ張りシワと  
膝を曲げたときの寄せシワ



本ものの接点に向かって  
できる引っ張りシワ

## スーツ



### 布タイプ

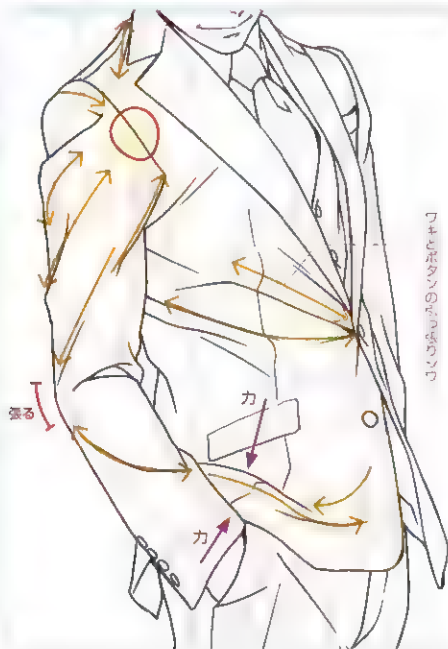
- ・硬め
- ・ハリがある
- ・重め

### 特徴

シワを直線的に描くとハリがありバリッとした印象のスーツになる。



肩の接点、向かって引っ張りシワができる



ツキのシワの方向

## イスに座ったときのシワ



# ベスト

## 布タイプ

### ベスト

- ・柔らかい
- ・ハリがある

### 特徴

ベストはソデがないので、接点  
が少なくシワができにくい。



## 線画

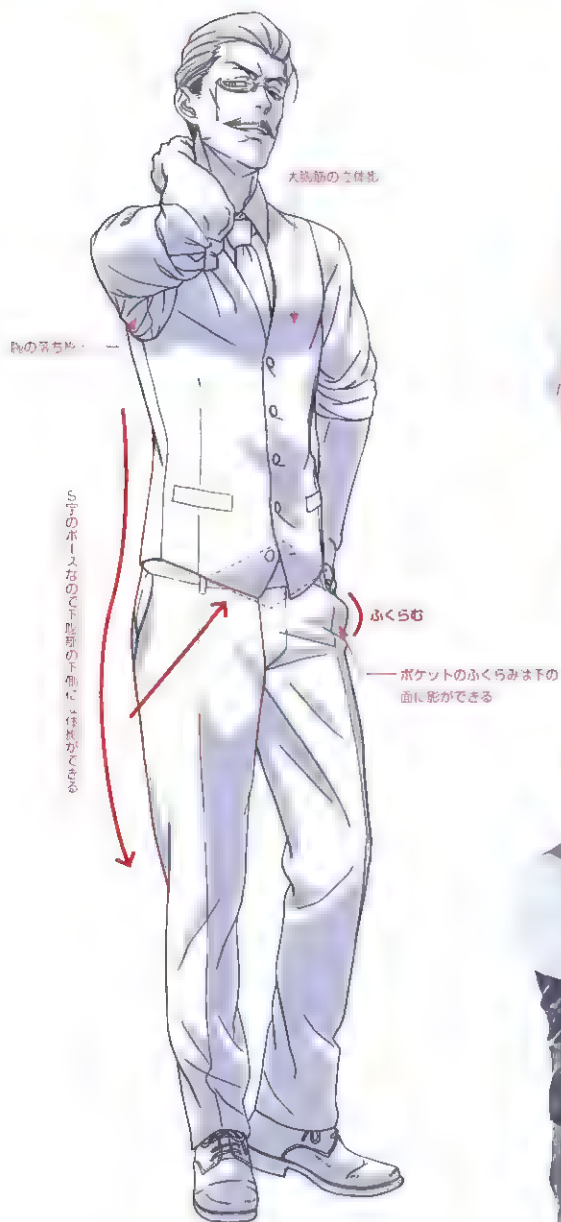


肩のシワはヒジを曲げたとき  
にできる寄せシワが中心



袖をまくったときにできるシワはシワの形の  
パターン (p20) を参照してみてください

## ネクタイとシワ



## メイド

### 布タイプ

- ・柔らかい
- ・軽やかな素材



### 特徴

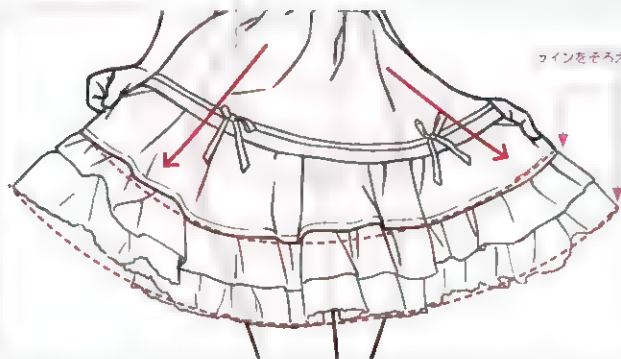
フリッツやフリルなどはシワが多く入る。



胸の方向にシワから入られる



フリルのワはスカートの広がりに  
よって入れるとよくなる



ラインをそろえる



## メイド服の構造



## ウェ이터

### 布タイプ

#### エフロン

・ハリがある



#### 特徴

接点によってシワの量が変わる。



胸の形に沿ってやや丸みのシワを入れる



筋肉質や太っている場合は胸の太さ(丸み)を認識して曲線的なシワを入れる



## エプロンのシワ

胸のあたり



胸のくぼき



エプロンをピッタリとつけるので、  
左右に引っ張りシワができる

ヒゲから下の方の部分を引っ張ることができる

エプロンの「し」なまり  
シワができる



← 引っ張る

腰回りがピッタリしたパンツなので  
エプロン折れ、シワはあまりできない



制服ポーズいろいろ2





## スカートコーデ

スカートは長さや素材にもよりますが、ウエスト部分以外の接点が少ないのが特徴です。接点と力が加わる場所以外に、裾の落ちシワに注目して見てみましょう。

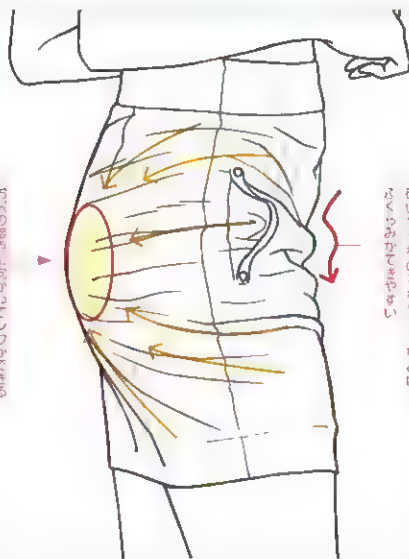
## タイトスカート

## 布タイプ

- ・硬め
- ・ハリがある



密着しているのでシワがでやすい。



お尻の裾やに向かってシワがでる

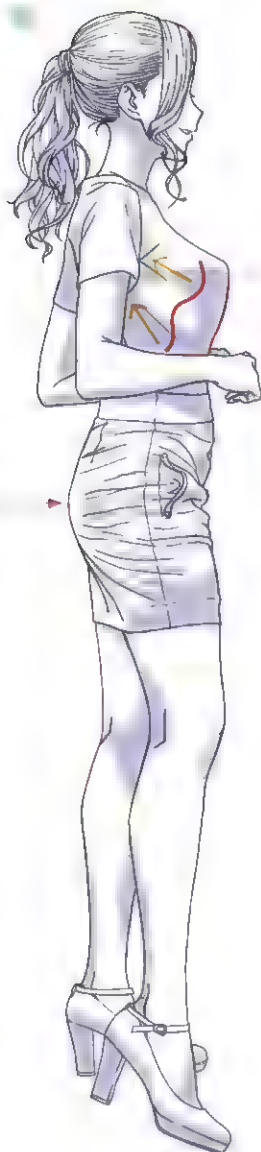
硬い素材なのでポケットなどに  
くっついてきやすい





## 足の動きとタイトな服のシワ

光源



シワに合わせて細かい影を入れる

・引っ張りシワでできたふくらみ部分は明るくしている。これは全体を脱にするのとつべりしてしまうので、影をいれようとしている



ハリのあふめる素材なので、影のかけに注意を要する



足のつけ根に寄せシワができる



右足で少し持ち上げるため、寄せシワができている

## ミニスカート

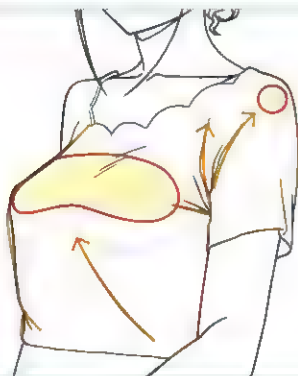
### 布タイプ

・柔らかい



### 特徴

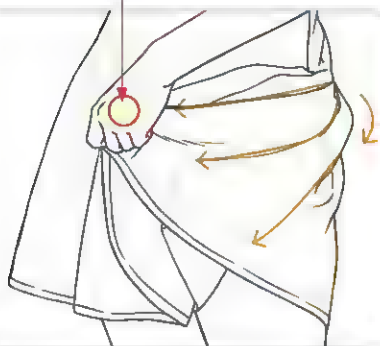
柔らかい素材なので、通常は落ちシワができる程度。



肩のあたりでシワが  
あいてしまう

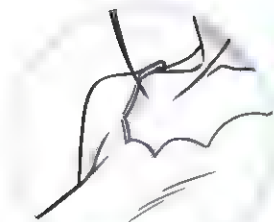


引っ張る



引っ張る感覚！——したわた  
ンワを入れると自然な印象！

## しゃがんだときのスカートの動き



少しだけ落ち影を入れることで、ゆったりした印象になる

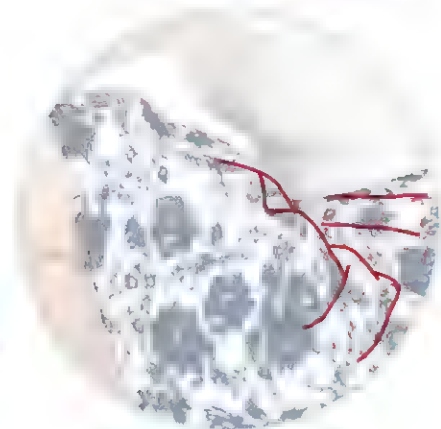
スカートの内側は影になる



スカートの裾の落ち影



腰からスカートの裾に向けて落ちシワができる



裾を曲げた所に折りたたまれたシワができる

## ギャザースカート

### 布タイプ

ギャザースカート

・柔らかい



半袖ブラウス

・柔らかい ・軽め



### 特徴

ウエスト部分はギャザーに沿ってシワができる。

線画



ギャザーからのシワを目立たせよう



ギャザーからの落ちシワが引っ張られて、たわんだシワになる

胸の上にある切り返しから胸の接点  
へ引っ張りシワができる  
胸の形を膨満すると良い



ギャザー・ワイド・デザイン・デザイン・デザイン

肩の縫い目のシワと、肩  
の接点からの落ちシワの  
違いに注目

ギャザー・ワイド・デザイン・デザイン・デザイン  
影を入れる



引っ張りで折れている  
面に影ができる

腰のギャザ から落ちシワができる

## 屈んだときのスカートのシワ



作るとリアリティが出る。

屈んだことで、スカートの前が下がる

# フレアスカート

## 布タイプ

- ・柔かい
- ・ハリがある



### 特徴

通常では落ちシワができる程度だが、スカートを持ち上げることで、接点が多くなりシワも多くなる。

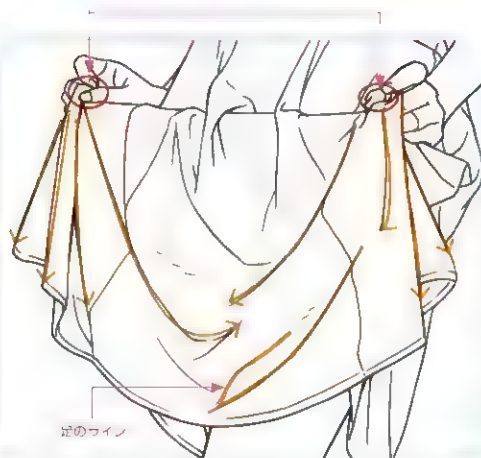


たまりかできるので ふくらんだシワを入れる

ウエストに向かって引っ張りシワができる



手の操作からト方向に落ちシワができる



持ち上げたときに引っ張られる場所を、しっかり  
よう



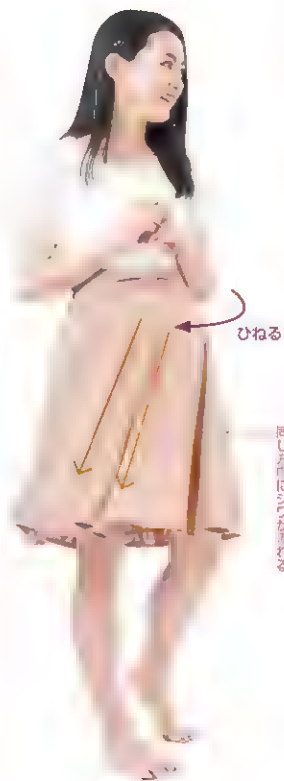


### 柔らかいスカートのシワ

シワの間に合わせて細かく褶を入れる

お腹のほうに向かって  
シワができる

ヒザ方向にシワができる



柔らかい素材のため 体の動きで  
同じ方向にシワがたまる

## チュールスカート

### 布タイプ

#### チュールスカート

・柔らかい ・薄い ・軽い



#### ノースリーブ

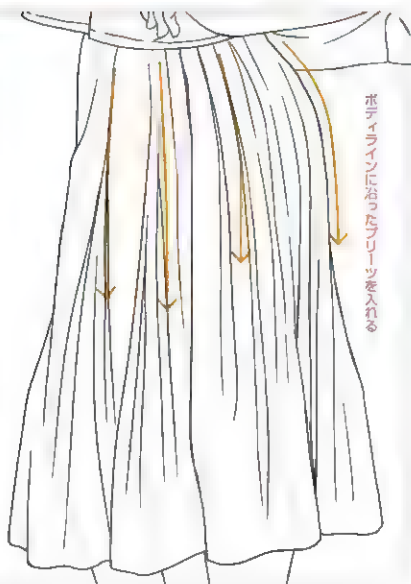
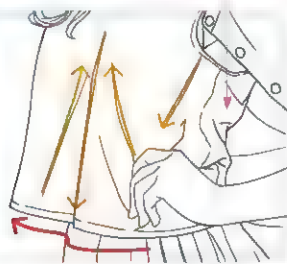
・ハリがある



#### 特徴

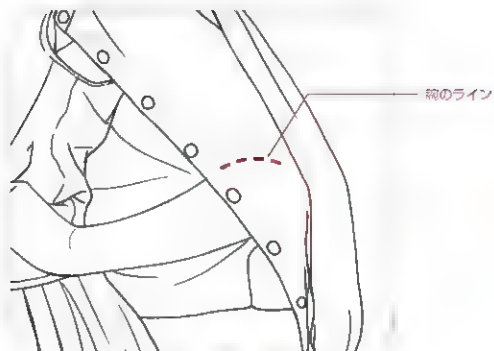
チュールスカートのプリーツはウエスト近くは均等で、裾にいくほどプリーツが広がりゆるやかになる。

接点が多くシワが少ない分、腰などの目立つシワはしっかり入れる



ボウラインに際立つプリーツを入れる





## スカートのプリーツのシワ



# フィッシュテールスカート

## 布タイプ

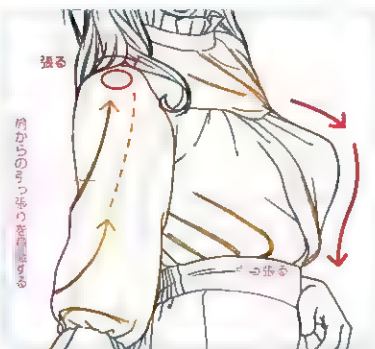
・ハリがある



## 特徴

しっかりした生地なので、目立つシワができにくい。

※フィッシュテールスカートとは、スカートの丈が前後で異なる長さのスカートのこと



斜線を使い、柔らかいシワを表現



スカートの動き(流れ)に合わせてシワを入れる

## ロングスカートの動き

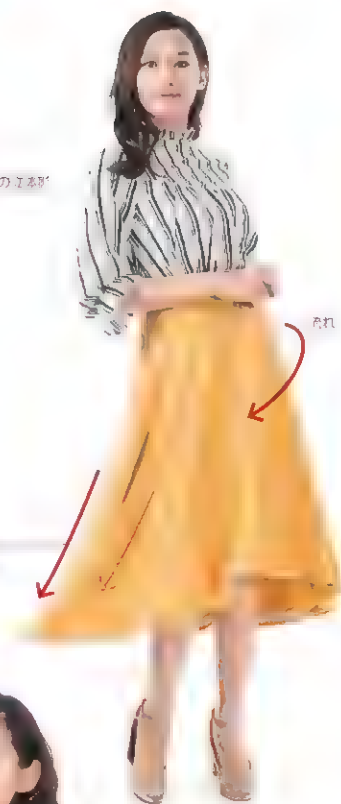


シワにそって影を入れると、  
シワの立体感が増す

下裾の影

反射光を効果的に

ロングスカートは、しの動き  
きこも動きかこえる。それ  
によってシワを入れる



プリーツがないので、  
シワがあまりできない

## 切り返しありワンピース



### 布タイプ

#### ワンピース

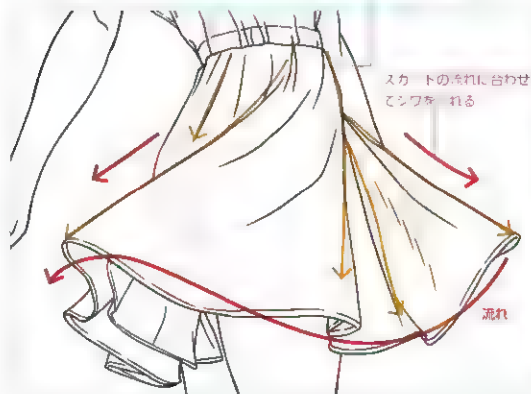
- ・柔らかい
- ・軽い

### 特徴

ギャザー部分にシワがでやすい。

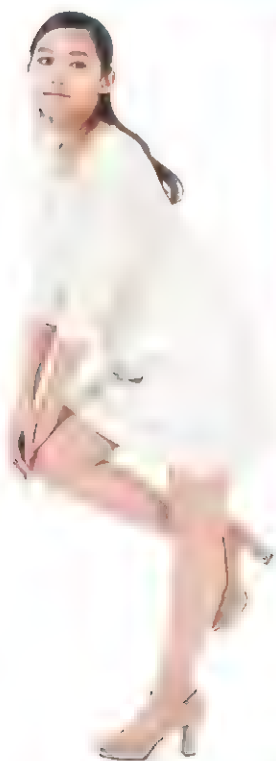


ギャザー から幅かいシワができ 落ちシワになる





## 切り返しなしワンピース



### 布タイプ

- ・硬め
- ・ハリがある
- ・軽い

### 特徴

切り返しのような引っかかる部分がないのでシワができてにくい。



お尻の擦点に向かって  
引っ張りシワができる

寄せシワと引っ張りシワの  
組み合わせ

ここは引っ張る場所がないので、  
お尻の擦点からの寄せシワ

光源



— 腕の丸みを意識して、背面へ  
回り込むようなイメージで



お尻は丸みがあるの  
で、どきどきしている

裾の立ち

切り返しがないワンピースは  
シワがでにくい

リのアール素材なのでシワがでにくい。



体をひねったときに胸からのシワが少しできる

さらっとした素材感を  
表現している。

## ニットワンピース

### 布タイプ

- ・硬め
- ・伸縮性がある



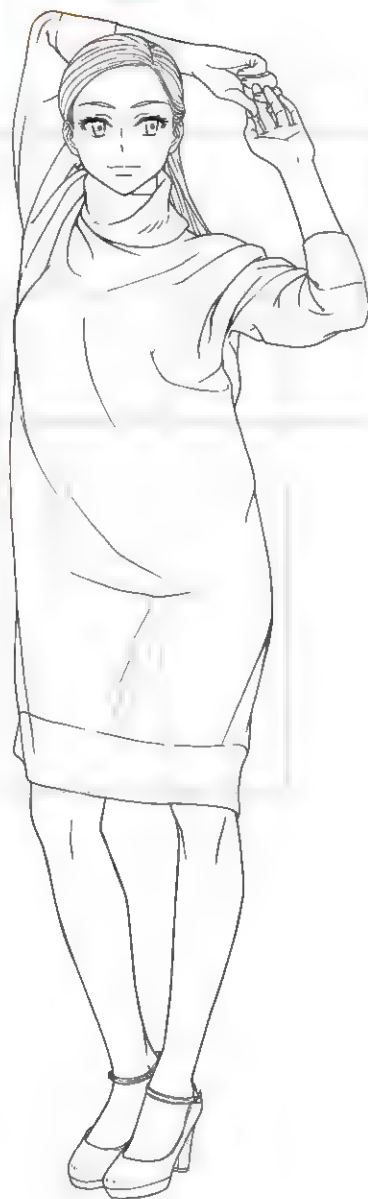
### 特徴

厚手で柔らかい素材はふっくらしたシワができる。



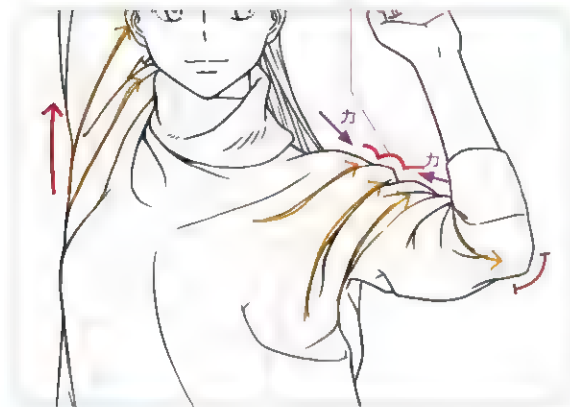
### 胸からの落ちシワ

写真ではかなり薄いシワだが、全体のシワが少ないので実感でしっかりとしたシワを入れている。



光源

ふっくらとした寄せシワができる



## 伸縮性のある素材

ゆったりしたデザインなので、目立つシワは少ない

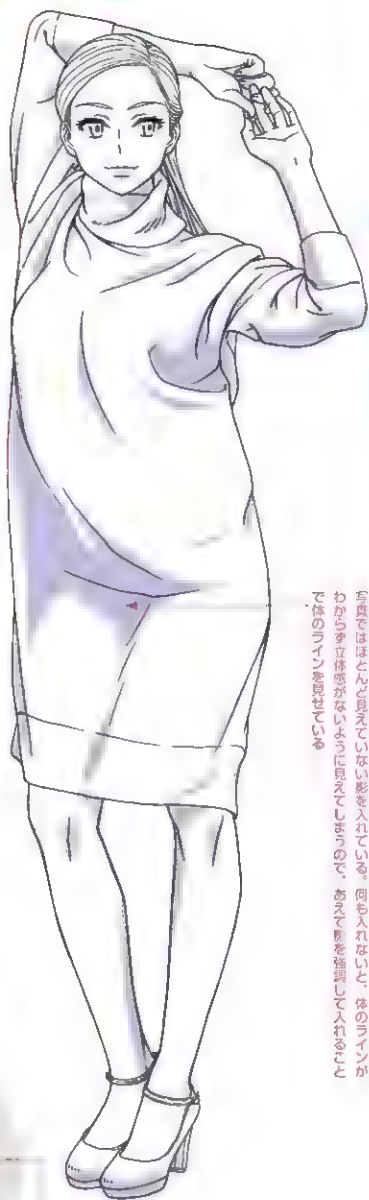
柔らかい素材なので、ふっくらしたシワができる



手の握手にシワが集まる。直線より少し曲線的に描くと体をひねっている印象になる



伸縮性があるので、引っ張られてもキツそうな印象にならない



写真ではほとんど見えていない影を入れている。何も入れないと、体のラインがわからず立体感がないように自覚してしまうので、あえて影を強調して入れることで体のラインを見せている。

## Column

### スカート比較

本書で登場したスカートを分布図にしたものです。  
縦軸はスカートの丈、横軸は素材の柔らかさです。



ミニスカート (→p.90)



ギャザースカート (→p.92)

柔

曲線的



チュールスカート (→p.96)



フィッシュテールスカート (→p.98)

短



制服のプリーツスカート  
(セーラー服・冬→p.44)



タイトスカート (→p.88)

硬

直線的



フレアスカート (→p.94)

長



# パンツコーデ

パンツは腰まわりに接点が多く、シワがしやすいのが特徴です。

力が加わりやすいヒザや足首などの関節や体とのフィット感に注目して見てみましょう。

## スキニータイプのデニムパンツ



### 布タイプ

#### デニムパンツ

- ・硬め
- ・ハリがある
- ・体にフィットする



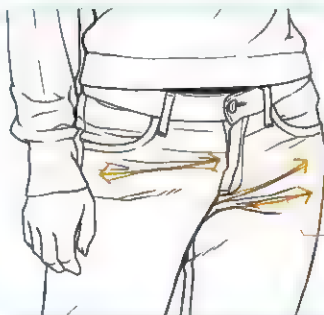
#### サマーニット

- ・柔らかい



#### 特徴

股や関節などが加わる部分に細かいシワができる。



他の方向へ方向に向かってシワができる

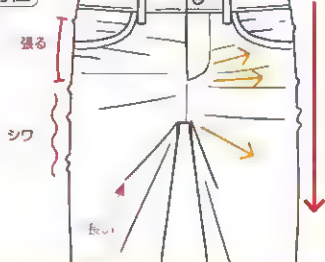


### Point

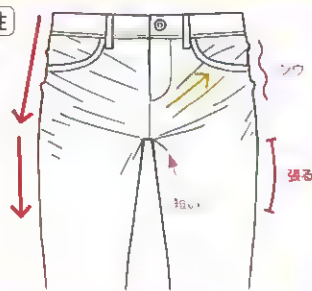
#### 性別によるズボンのシワのでき方の違い

男性と女性では骨盤の形が異なるため、腰まわりのシワのでき方に違いがあります。女性の骨盤は広く高いのでV字にシワができます。また骨盤が傾いているので、シワの起点が腰の上部になるため、股下のシワが短くなります。男性の骨盤は傾きもなく、まっすぐついているので、起点が腰の中心になるため、シワが放射線状にできます。

#### 男性



#### 女性





作をひねっているので、後ろへの  
回り込みをしっかりと意識する

光源

肩の形

顔まわりの影が多い  
ので、影の量を少し減らして調整

シワが徐々に  
減くなる表現

## 体にフィットした素材



一腰を曲げることでシワが  
できる

← 体にフィットしている部  
分はシワがでにくい

← 少し狭くなる足首にシワ  
が少しできる

太もも部分で引っ張ら  
れるため、股部分の縫  
い目から引け張りシワ  
がこえる



## クロップドパンツ

### 布タイプ

#### クロップドパンツ

- ・柔らかい
- ・ハリがある



#### フリルブラウス

- ・柔らかい
- ・軽い



#### 特徴

シワとは別にフリルの凹凸を意識する。





光源

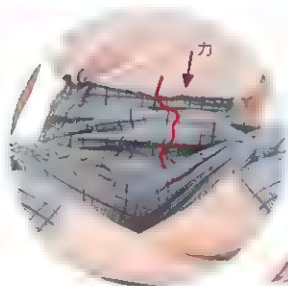
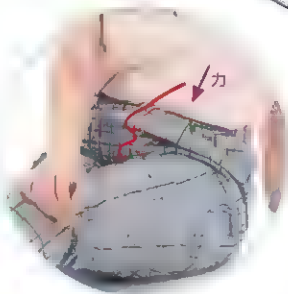
たまり部、はれみの  
あるノツを入れる

回るなる見

側にある

## 股上が深いデザイン

股上が深いので腰回りにシワがしやすい



右足の着ち

左足の着ち

ノツの位置

## ショートパンツ



### 布タイプ ショートパンツ

- ・硬め
- ・ハリがある



### フード付きパーカー

- ・柔らかい
- ・やや厚手

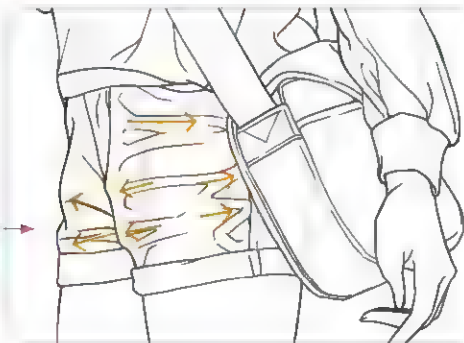


### 特徴

ショートパンツは細かい引っ張りシワ、パーカーはふっくらした大きめのシワが得意やすい。



→ ショートパンツはぴったりフィットするため、細かい引っ張りシワが多くなる





光源

ゆめホウのバックで押さ  
れおせシワかできている



胸の下にできるか 上下  
変化を同時に するため  
入れたウソ感

立体感

シワに合わせて、体形を入れる

## フードのシワ

首元と肩の間にシワが  
あがりやすい

フットはホカ  
ましくなっているの  
シワよりその部分がくっつくシワを  
入れると、目のふしかなでる



## 短パン

### 布タイプ

・柔らかい

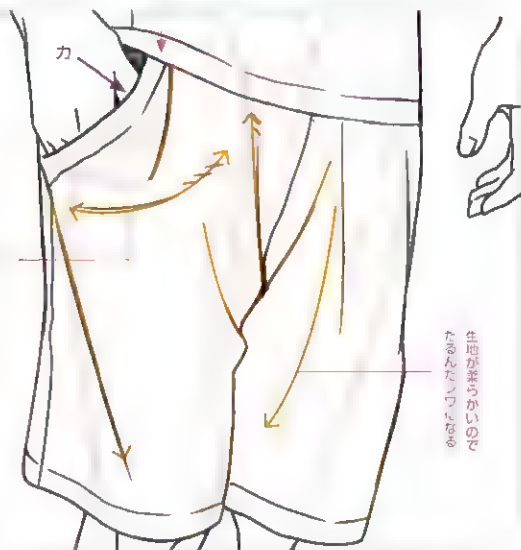


### 特徴

スエットのような柔らかい生地  
なのでシワがでにくい。



ポケットに手を入れている部分に力が  
加わり寄せシワになる

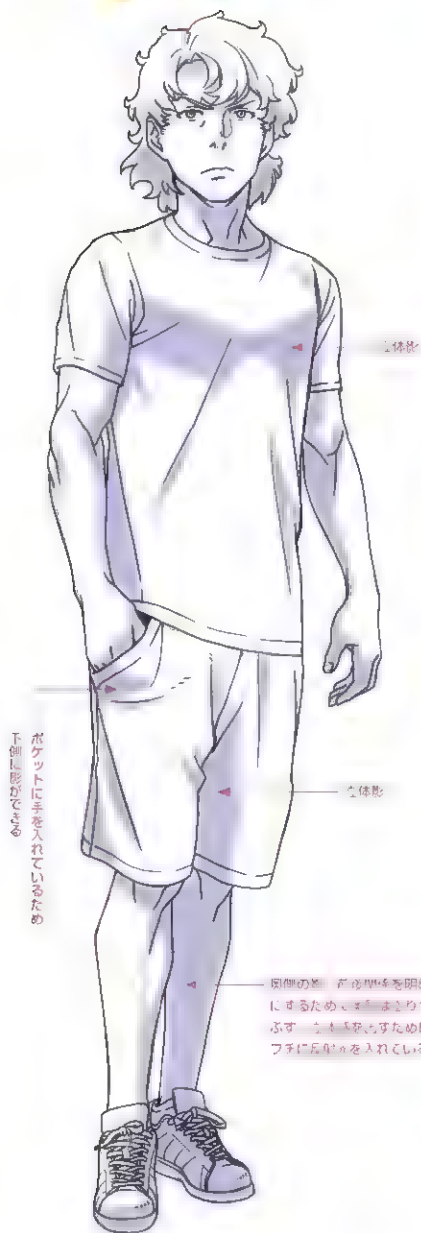


ウエストからポケットの方に向けて力がかかるとシワが寄る



光源

## イスに座ったときのシワの形



足の屈み方で、股から  
太ももへの引っ張りシ  
ワの形が変化する



## - Column

### パンツ比較

本書で登場したパンツ（ボトムス）を分布図にしたものです。

縦軸はパンツの丈、横軸は素材の柔らかさです。



スエット (→p.16)



短パン (→p.114)

柔



パジャマ (→p.128)



クロップドパンツ (→p.110)

短



ショートパンツ (→p.112)

硬



制服のズボン (→p.72)



デニムパンツ (→p.108)

長



# アウター

アウターは外に着るものなので、しっかりした素材や厚手の生地が多いです。ここでは腕まわりを中心に同じポーズで素材感の違いを比較して見ていきます。

## トレンチコート

### 布タイプ

- ・硬め
- ・ハリがある
- ・軽い

### 特徴

腰のベルト部分にシワが多  
くできる。



ボタンからのぐっまり  
シワからシワに  
なっている





## デニムジャケット



### 布タイプ

- ・硬め
- ・ややハリがある



### 4

シワのつき方はデニムのジーンズやショートパンツと同じ。



手で押さえられて  
裾が上がる



で立体感を出す

## ブルゾン



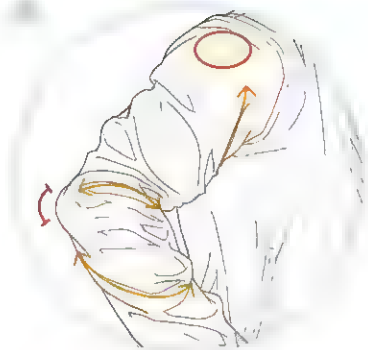
## 布タイプ

- ・柔らかめ
- ・軽い



## 特徴

薄手の柔らかな素材。細かいシワがしやすい。



脇のシワは極力入れず、胸のみにシワを入れ、きを入れないようにしている



胸のシワが細かいので、体の厚は少なめに、パンスをとっている

## 革ジャン



### 布タイプ

- ・柔らかめ
- ・ハリがある



革は細かいシワがしやすい素材ですが、ピッタリサイズの場合などは引っ張られシワが少なくなる。



ギザギザの影ができる  
のが革ジャンの特徴

細かい皺影で引っ張り  
シワを表現



# ダウンコート

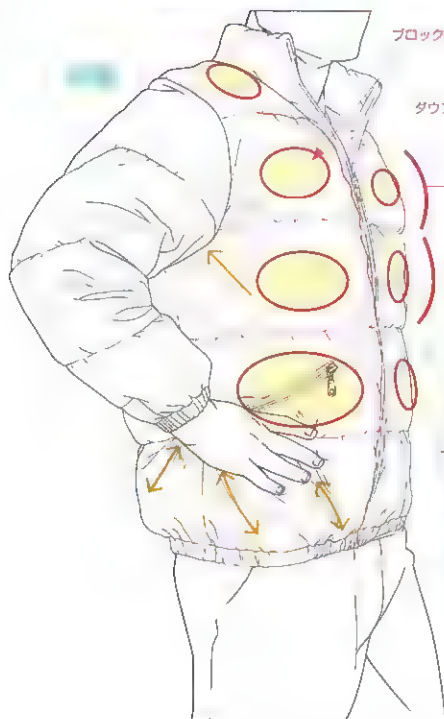
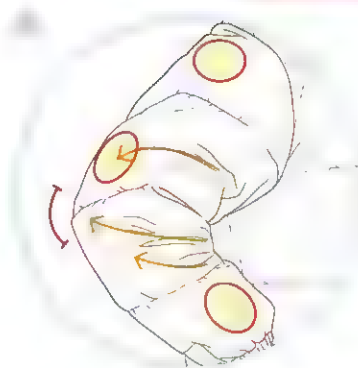


## 布タイプ ダウンコート

- ・軽い
- ・中に羽毛が詰まっている



ふっくらしているので、シワは  
できにくい。



ブロックごとに張る部分ができる

ダウンのモコモコ感を出す



細かいシワを入れることで  
ふくらみを出す



シワと同様に、縫い目に  
細かい影を入れる

# ポロシャツ

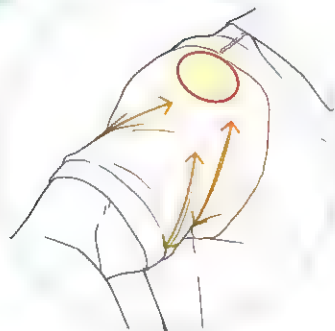
## 布タイプ

### ポロシャツ

- ・柔らかめ
- ・軽い

### 特徴

柔らかい素材でシワがでにくい。



胸の2倍

## その他

ポンチョとパジャマのシワと影について解説していきます。独特な形や素材感の違いを見てみましょう。

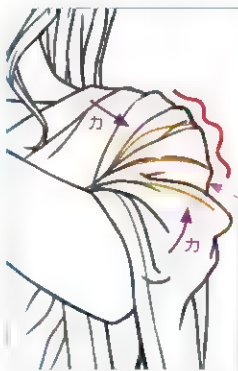
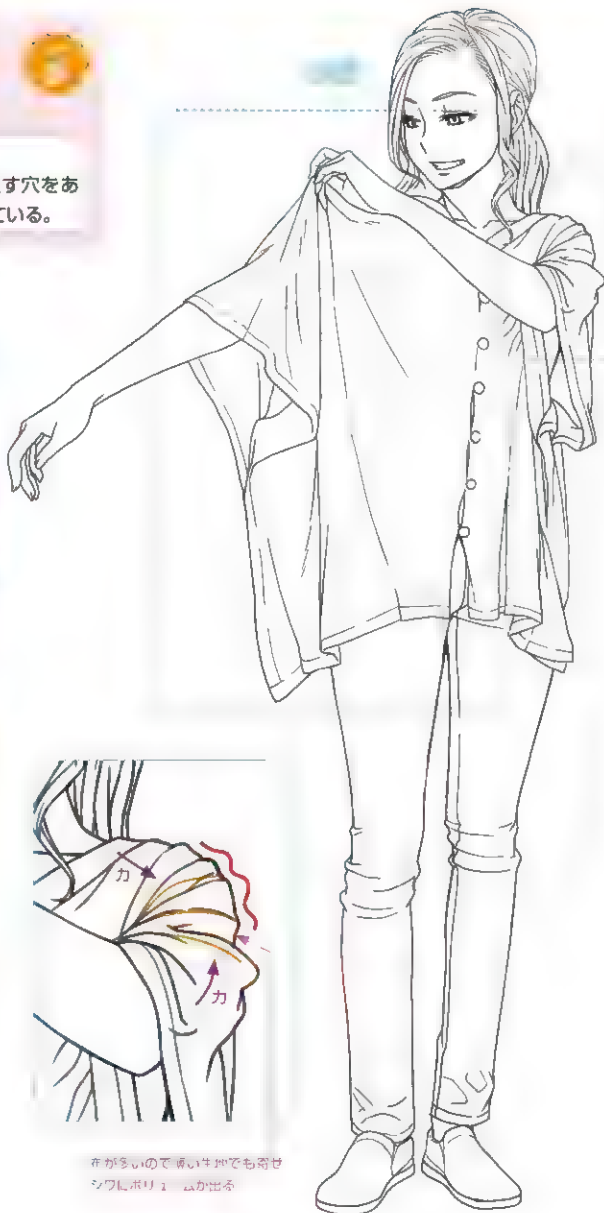
## ポンチョ

## 布タイプ

- ・柔らかめ
- ・軽い

## 特徴

布を半分に折って首を通す穴をあけたような独特な形をしている。



布が多いので重い生地でも寄せ  
シワにボリュームが出る

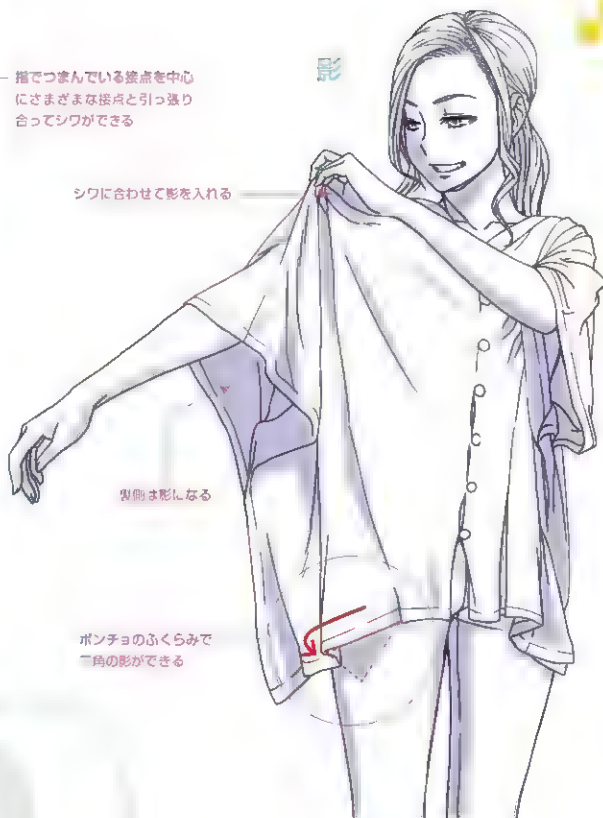




指がななめには  
なっていない

指でつまんでいる接点を中心  
にさまざまな接点と引っ張り  
合せてシワができる

シワに合わせて影を入れる



側面は影になる

ポンチョのふくらみで  
三角の影ができる

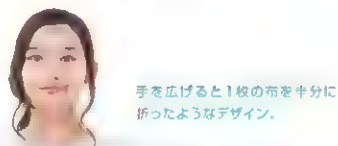
## ポンチョの シワの作り方



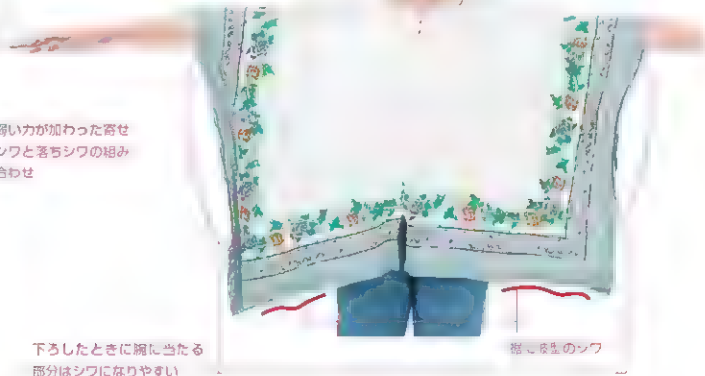
袖の布が多いので胸のまわりに  
シワができやすい。

弱い力が加わった寄せ  
シワと落ちシワの組み  
合わせ

下ろしたときに胸に当たる  
部分はシワになりやすい



手を広げると1枚の布を半分に  
折ったようなデザイン。



裾にできるシワ

# パジャマ

## 布タイプ

### パジャマ

- ・ 柔らかめ
- ・ ゆったり

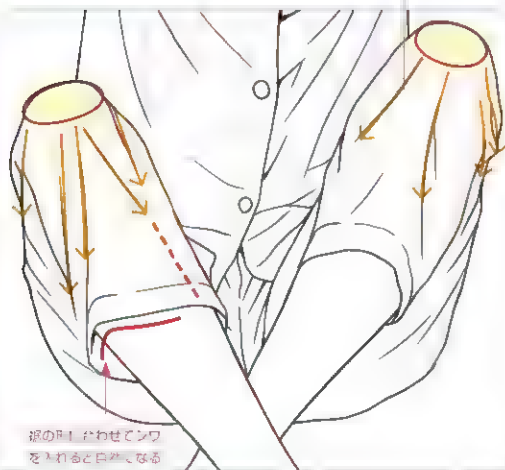


### 特徴

ゆったりとした柔らかい生地なのでシワが多くできる。



ヒザの曲点から照らさず  
てでさるラッフ



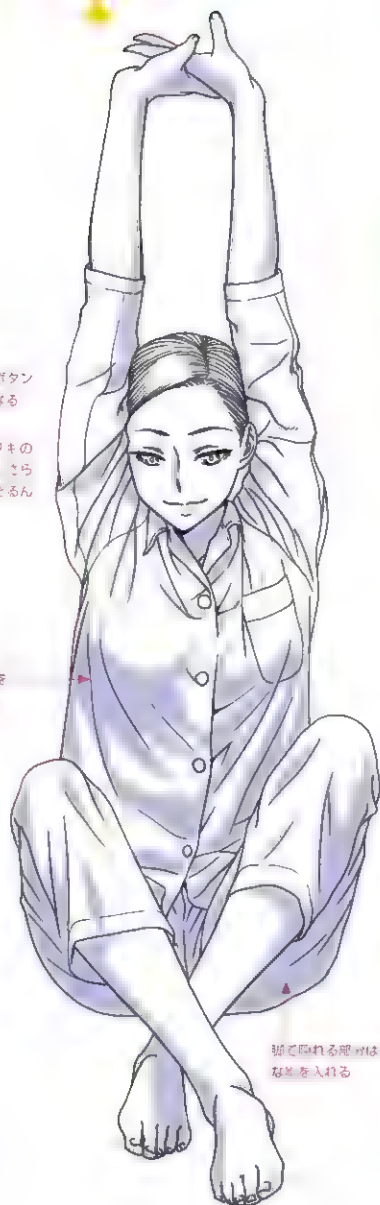
裾の折し、かわせてシワ  
をふれると自然になる



胸を上げているので、ボタンの  
のりつきもより高くなる

胸を上げることによって、ウエストの  
引き締めもより高くなる。さらに、  
引き締めもより高くなるので、  
引き締めもより高くなる

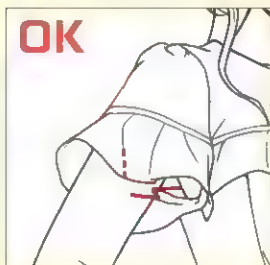
ソフットな感じを  
しっかりと入れる



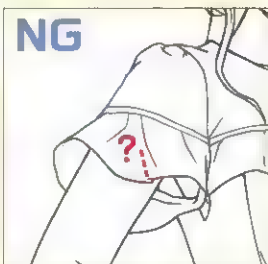
脚で隠れる部分は、  
大きな縫い目を入れる

### Point 裾の形に合わせてシワを入れる

裾や袖口、フリルのシワを描く際は裾（布の端）の形状に合わせてシワを入れると自然な印象になります。



◀布が折り返されている部分や、布の流れに合った部分にシワを入れると自然。



▶少しズれているだけでも、  
やや違和感があります。

## - Column

### 2人のポーズ

二人が絡む場合、相手と接触する部分にシワができ、一人のときはまた違ったシワができます。

#### 抱きつく

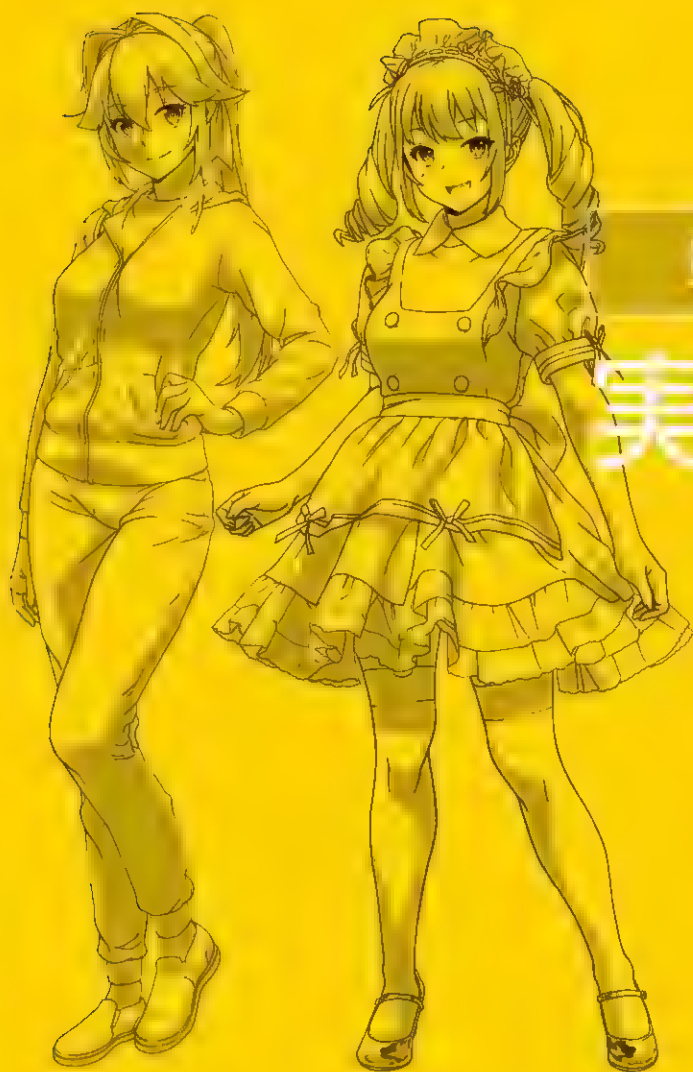


抱きついた胸が接点になり、お胸周りにシワができる。

#### 腕組み



相手の手が接点になるので、シワのでき方に違いがある。



### 第3章

## 実践編

## シワと影を描いてみよう

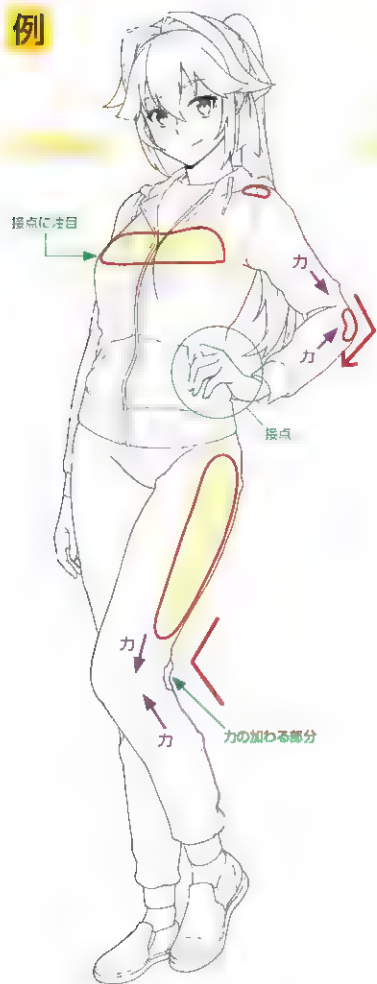
ここからは、実際にシワと影を描いてみましょう。シワも影もないキャラクターを用意しましたので、例を見ながら描いても良いですし、写真を参考にしても構いません。思うままに練習してみてください。

## 立ちポーズ

基本の立ちポーズです。

引っ張りシワ、寄せシワ、落ちシワの基本が入っています。

## 例



まずは、体と服の接点をしっかりと見極めます。



シワの基本を思い出してシワを入れてみます。



光源をしっかりと意識して、まずは立体影、落ち影を入れてみましょう。



## 実践

実際に描いて練習してみましょう。



## シワの多い服

フリルのように、自然にできるシワ以外にも注目しながらシワ影を入れてみましょう。

光源

例



## 実践

実際に描いて練習してみましょう。



## 座りポーズ

座りポーズは関節部分のシワが多くなり、複雑になりますが、基本を思い出しながら描いてみましょう。

例



## 実践

実際に描いて練習してみましょう。

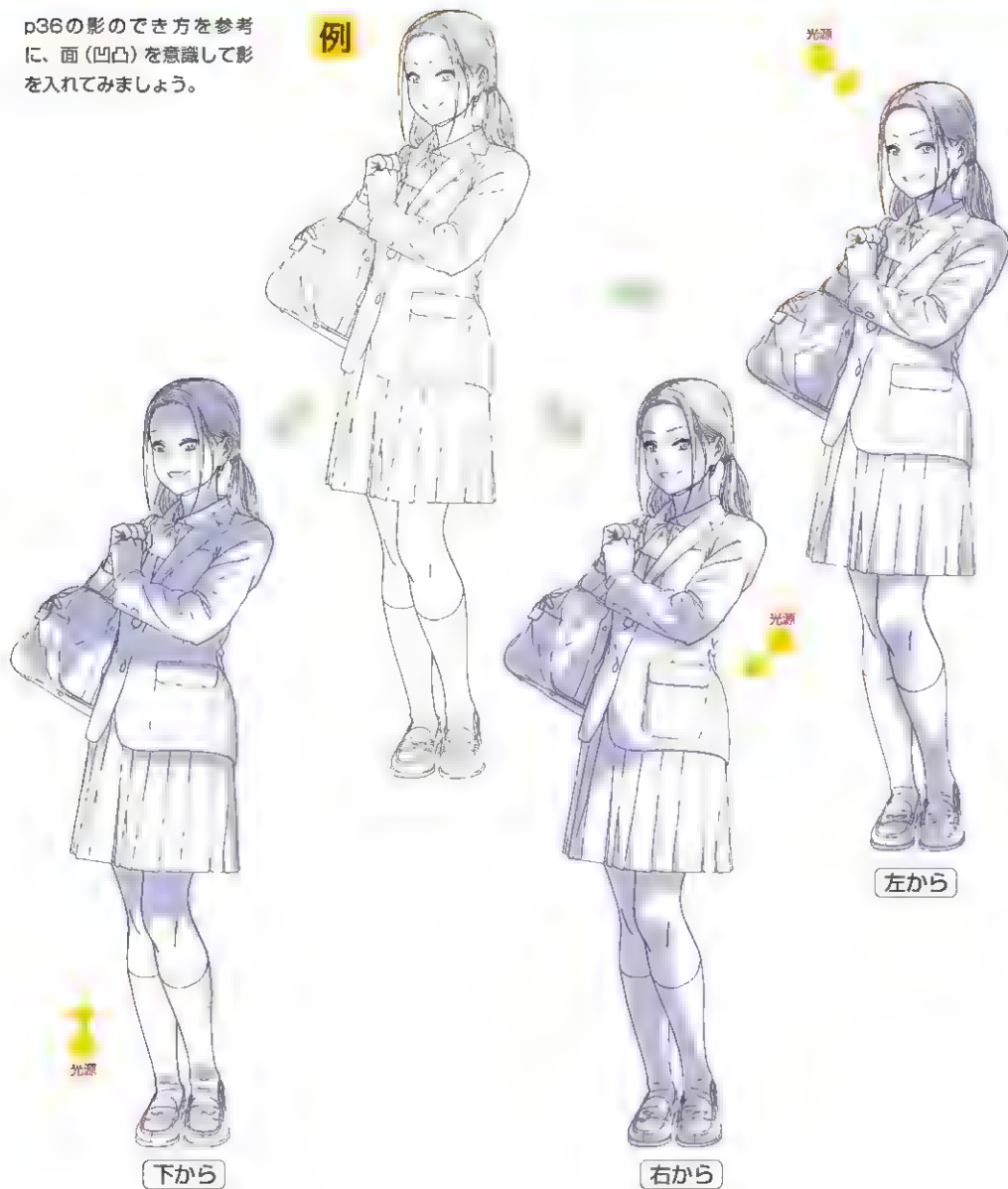


# いろいろな影を描いてみよう

光源の位置によって影の描き方は異なります。ここでは光源の位置が異なる影の例を紹介しますので、参考にしながら影を練習してみましょう。

p36の影の描き方を参考に、面（凹凸）を意識して影を入れてみましょう。

例





例



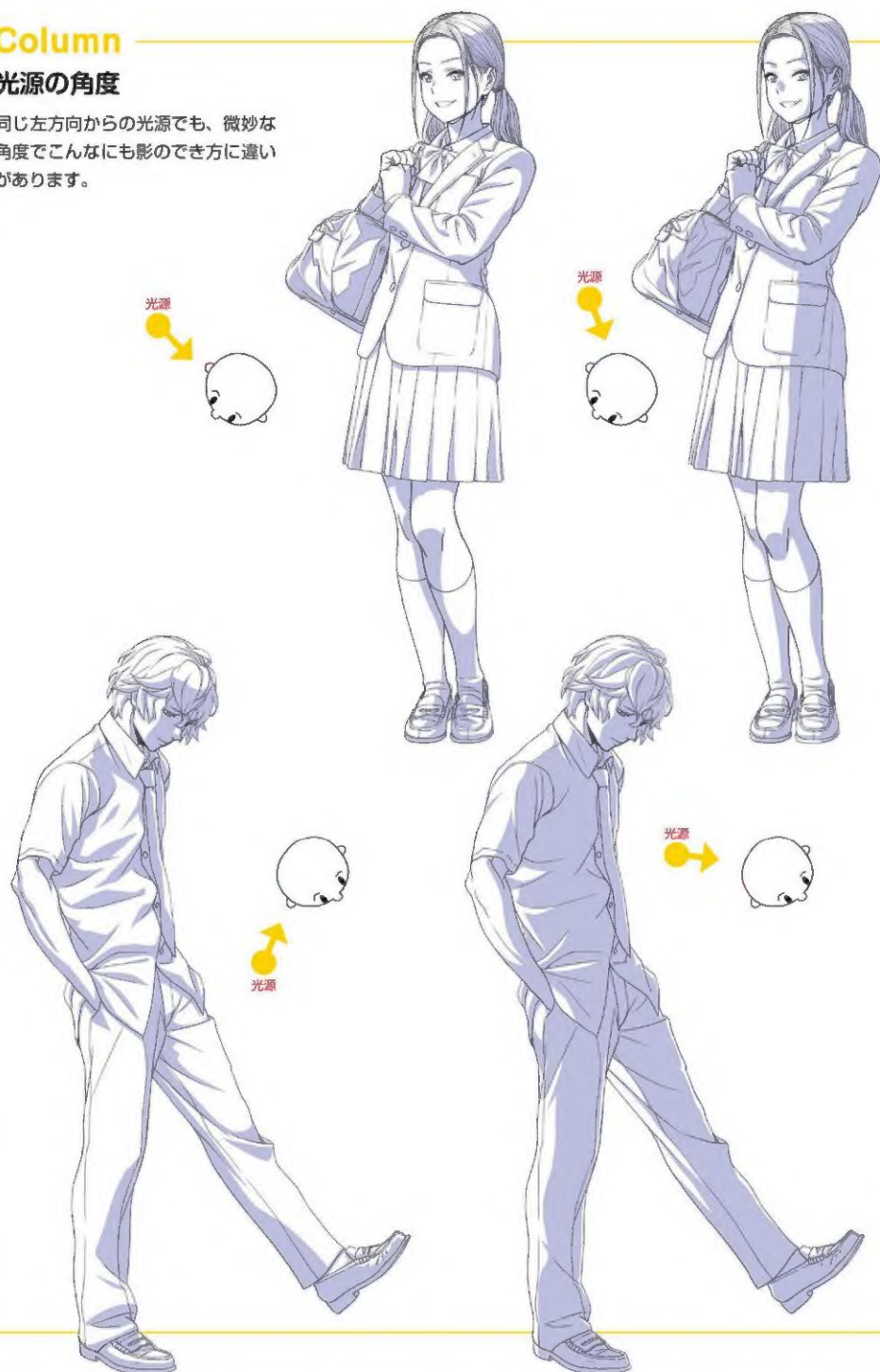




## Column

### 光源の角度

同じ左方向からの光源でも、微妙な角度でこんなに影のでき方に違いがあります。



## モデル紹介



のろゆりか  
**野呂侑合香**

オスカープロモーション所属。  
1996年6月10日生まれ  
特技：器械体操、映画製作、ドラム、ピアノ

くぼまゆ  
**窪真結**

オスカープロモーション所属。  
1998年5月1日生まれ  
特技：楽器（バリトンサックス）、  
魚を綺麗に食べること



たなべあゆむ  
**田辺 歩**

アスタリスク所属。  
1994年6月30日生まれ  
映画「ビーチガール」、ドラマ「ブランケット・  
キャッツ」「奥様は、取り扱い注意」などに出演



本書の内容に関する質問は、下記のメールアドレスおよびファクス番号まで、書籍名を明記のうえ書面にてお送りください。電話によるご質問には一切お答えできません。また、本書の内容以外についてのご質問についてもお答えすることができませんので、あらかじめご了承ください。なお、質問への回答期限は本書の発行日より2年間（2020年9月）とさせていただきます。

●メールアドレス pc-books@mynavi.jp

●ファクス 03-3556-2742



## デジタルツールで描く！服のシワと影の描き方

2018年 9月26日 初版第1刷発行・電子版 ver1.00

- |            |   |
|------------|---|
| ●著者        | ダテナオト   |
| ●発行者       | 滝口直樹  |
| ●発行所       | 株式会社マイナビ出版<br>〒101-0003 東京都千代田区一ツ橋 2-6-3<br>一ツ橋ビル 2F<br>TEL03-3556-2736（編集部）<br>URL : <a href="http://book.mynavi.jp">http://book.mynavi.jp</a> |
| ●装丁・本文デザイン | 広田正康  |
| ●撮影        | 黒田彰   |
| ●ヘアメイク     | 伊達美紀  |
| ●スタイリスト    | 松岡聡美  |
| ●編集        | 秋田綾（株式会社レミック）   |

©2018 Mynavi Publishing Corporation, Printed in Japan

本書は著作権法上の保護を受けています。

本書の一部あるいは全部について、著者、発行者の許諾を得ずに、無断で複写、複製することは禁じられています。



